DA QUESTO MESE ANCORA PIU' NOTIZIE

SOLO 8.000

NOVEMBRE

Games Master

SONY • SEGA • NINTENDO • PC • SALA GIOCHI

PROVATI!

- TEKKEN 3
- ISS '98
- C&C RETALIATION
- JIMMY WHITE'S 2
- ISS PRO '98
- X-MEN vs STREET FIGHTER
- WILD 9
- WWF WARZONE
- SHINING FORCE
- URBAN ASSAULT

TUTTI I SEGRETI DELL'ULTIMA AVVENTURA DI LARA

TOMB RAIDER III



Godzilla!

LE FOTO DEL PRIMO GIOCO PER DREAMCAST



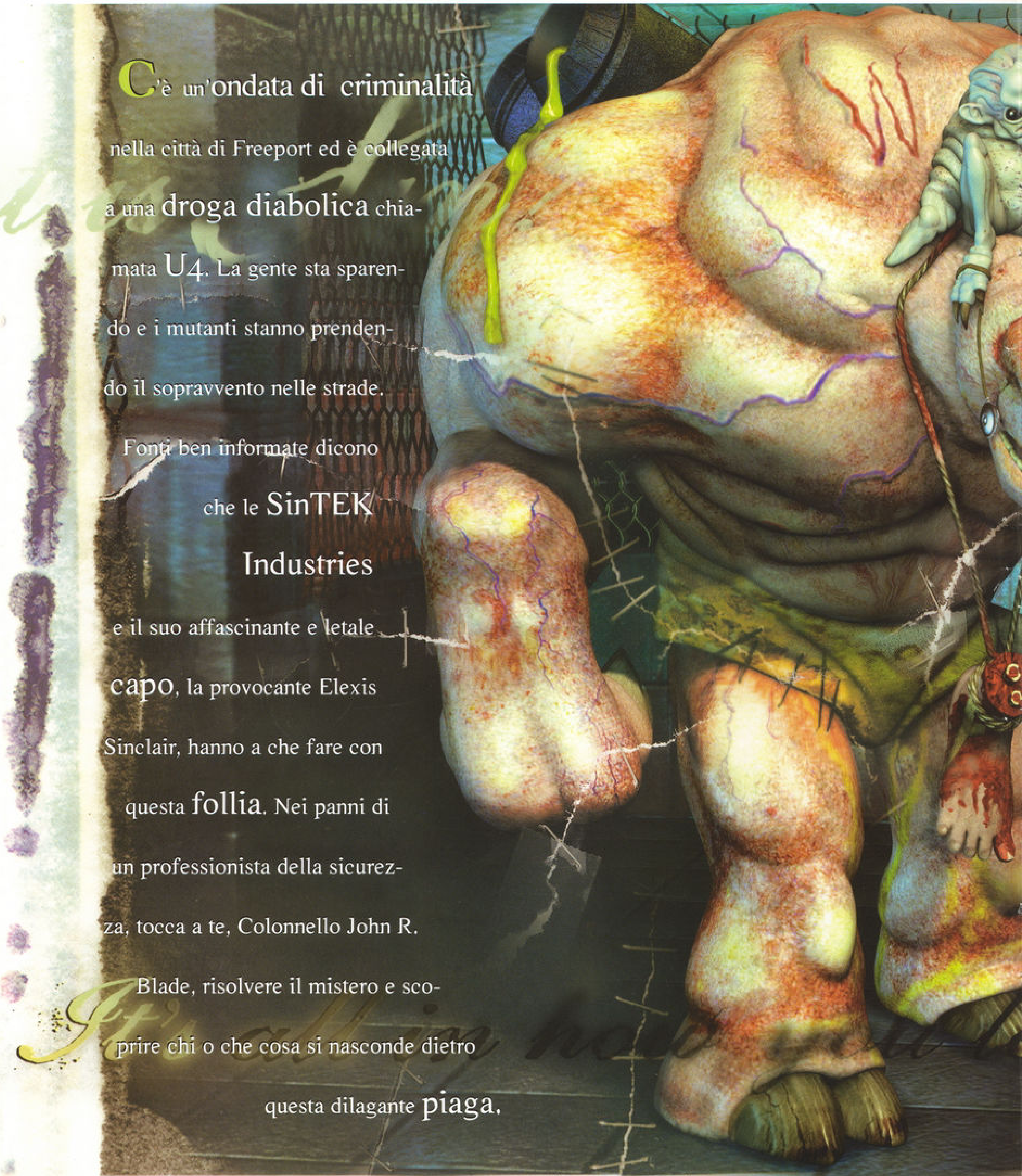
GAMEBOY A COLORI!

LE PRIME FOTO DEI GIOCHI PER IL PORTATILE A COLORI NINTENDO

ANTEPRIME

CURIOSITÀ DA LONDRA • ZELDA 64
SHADOW MAN • D2 • FI '98

Anno II Numero 11 Novembre 1998 L. 8.000 SPEDIZIONE IN A.P.-45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO


C'è un'ondata di criminalità nella città di Freeport ed è collegata a una droga diabolica chiamata U4. La gente sta sparendo e i mutanti stanno prendendo il sopravvento nelle strade. Fonti ben informate dicono che le SinTEK Industries e il suo affascinante e letale capo, la provocante Elexis Sinclair, hanno a che fare con questa follia. Nei panni di un professionista della sicurezza, tocca a te, Colonnello John R. Blade, risolvere il mistero e scoprire chi o che cosa si nasconde dietro questa dilagante piaga.



Azione Al Limite

Fatti strada in livelli complessi e diabolici, sparando a qualunque cosa si muove mentre investighi sulla misteriosa origine dell'ondata di crimine che sta infestando la città.

Ambienti Super-Interattivi

Cammina, corri, nuota e, addirittura, guida attraverso sei differenti mondi, arricchiti da straordinari dettagli grafici e da una trama coinvolgente.

Armi Mai Viste Prima

Il tuo arsenale include un fucile da cecchino con mirino laser, esplosivi con sistema d'attivazione a distanza e armi estreme, così potenti da polverizzare qualunque cosa.

Divertimento A Più Giocatori

Sperimenta i più intensi livelli per il Deathmatch mai realizzati, annientando i tuoi avversari via modem, LAN o Internet.

Software&co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

PC CD-ROM
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

DIVERTIMENTO

Games Master



ECCO I NUOVI ORIZZONTI

La nuova avventura di Sonic apre nuovi orizzonti nel mondo dei videogiochi. Il Dreamcast, la nuovissima console Sega, segnerà un nuovo passo avanti nella splendida storia dei videogiochi: ecco alcune foto di uno dei giochi più spettacolari di sempre.









Games Master

Direttore editoriale
Mietta Capasso
Direttore responsabile
Gaetano Manti
Assistente direzione editoriale
Francesca Brenci
Editor
Andrea Minini Saldini

EDITORE
Il Mio Castello International SpA
via Pergolesi 8, 20124 Milano (MI)
Telefono 02 6713121
Fax 02 6693654
Chief executive officer
Aldo Grech
Direzione generale
Stefano Spagnolo
Assistenti di direzione
Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

REALIZZAZIONE EDITORIALE
KiD - Creating in Digital
C.so Lodi 59, 20139
Milano
kid@kiditaly.com
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza editoriale
Oku Studio
Coordinamento editoriale
Andrea Abbiati - abbiati@kiditaly.com
Inviato dal fronte
Daniele Grassi - dgrassi@kiditaly.com
Hanno collaborato:
Daniele Balestrieri, Marco Bianchi, Massimiliano Balestrini, Cristiano Screm, Riccardo Abbate, Edoardo Napolitani, Marco Calcaterra.

PUBBLICITA'
Il Mio Castello International SpA
via Pergolesi 8, 20124 Milano (MI)
Telefono 02 6713121
Fax 02 6693654
Marketing Walter Longo
Segreteria Alessandra Uva
Traffico Gabriella Re, Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera

DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE
Il Mio Castello International SpA
Via Pergolesi, 8 - 20124 Milano
Telefono 02 6713121
Fax 02 6693654

Il Mio Castello International SpA è titolare esclusivo per l'Italia delle riviste: The Official PlayStation Magazine e PlayStation Power.
Per contattare Future Publishing in Inghilterra:
http://www.futurenet.co.uk/home.html

Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il 1 marzo 1997 al n. 100
Spedizione in a. p. -45%- art.2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano

In questo numero la pubblicità è del 13,5 percento.

Una copia lire 8.000.
Conto corrente postale n. 39679204 intestato a
Il Mio Castello International
Via G.B. Pergolesi, 8 - 20124 Milano

Produzione
Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga

Stampa
Canale, Torino

Distribuzione per l'italia
Parrini SpA, Roma

Games Master

IN QUESTO NUMERO...



TOMB RAIDER 3

Torna Lara ad allietare il nostro Natale: tutti i dettagli da pagina 8

PlayStation

pag. 8



GODZILLA GENERATIONS

Il lucertolone radioattivo arriva sul Dreamcast!

Dreamcast

pag. 14

LE SCHEDE DEGLI EROI



pag. 61 · pag. 48 · pag. 58 · pag. 57 · pag. 39



FINAL FANTASY 8

Diamo una bella occhiata al demo di questo gioco

PlayStation

pag. 16



TEKKEN 3

È arrivato anche in Italia! Scoprite tutte le mosse!

PlayStation

pag. 36



GAME BOY COLOUR

Le prime foto del nuovo GameBoy!

pag. 28



ISS'98

È il nuovo re dei giochi di calcio?

pag. 42



D2

Lustriamoci gli occhi con le foto del primo gioco per Dreamcast

Dreamcast.

pag. 18



ZELDA 64

È il più grande gioco di ruolo di sempre. Scopriamolo foto dopo foto...

pag. 24

IN BREVE...

Avete fretta di sapere tutto? Guardate qui!

All Star Baseball '99	NINTENDO 64	p76
Atari Collection 2	PLAYSTATION	p71
Ayrton Senna Kart Duel 2	PLAYSTATION	p70
Banjo-Kazooie	PLAYSTATION	p74
Batman & Robin	PLAYSTATION	p75
Blasto	PLAYSTATION	p76
Breath of Fire	PLAYSTATION	p75
C&C Retaliation	PLAYSTATION	p46
Champion Manager	PC	p31
Colin McRae Rally	PLAYSTATION	p73
Cruis'n World	NINTENDO 64	p71
Cueball	PC	p51
D2	DREAMCAST	p18
Godzilla	DREAMCAST	p14
Final Fantasy 8	PLAYSTATION	p16
Fluid	PLAYSTATION	p76
F1'98	PLAYSTATION	p15
F1 Manager	PC	p30
Heretic 2	PC	p22
Iggy's Reckin' Balls	PLAYSTATION	p76
ISS'98	PLAYSTATION	p42
ISS Pro	PLAYSTATION	p54
James Bond	GAMEBOY	p70
Mr Domino	PLAYSTATION	p76
Pizza Syndicate	PC	p31
Rock 'n' Roll Racing	PLAYSTATION	p70
Shadow Man	NINTENDO 64	p20
Shining Force 3	SATURN	p66
Space Station Silicon Valley	NINTENDO 64	p30
Super Match Soccer	PLAYSTATION	p70
Tekken 3	PLAYSTATION	p36
TOCA 2	PLAYSTATION	p31
Tombi	PLAYSTATION	p76
Tomb Raider 3	PLAYSTATION	p10
Urban Assault	PC	p68
Urban Chaos	PC	p30
V-Rally	GAMEBOY	p71
Wild 9	PLAYSTATION	p60
WWF Warzone	NINTENDO 64	p64
X-Men vs Street Fighter	PLAYSTATION	p56
You Don't Know Jack	PC	p71
Zelda 64	NINTENDO 64	p24

RUBRICHE

ANTEPRIME	7	SPECIALE ECTS	88
IN ARRIVO	32	POSTA	92
RECENSIONI	35	FOLLIE	95
NEI NEGOZI	73	PROSSIMO MESE	96
TIPS	77		

MAD CATZ DUAL FORCE
REAL VIBRATION!









SOFTWARE E
MANUALE
IN ITALIANO

Afferra il nuovo Mad Catz e tienilo ben stretto: le vibrazioni Dual Force ti catapulteranno nella realtà. Il nuovo Mad Catz Dual Force è il numero 1 tra i volanti Playstation: è compatibile con tutti i giochi; ha una triplice modalità di controllo (analogica, digitale e Dual Force), una sterzata di 270° ed è dotato di 8 pulsanti, un pad a 8 direzioni, uno stick a 2 posizioni e una pedaliera stabile con freno e acceleratore.

Mad Catz Dual Force, il volante numero 1... anche nel prezzo.

PlayStation

www.3dplanet.it

3D PLANET

EMOZIONI MULTIMEDIALI

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/12 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: 3d.planet@netitalia.it

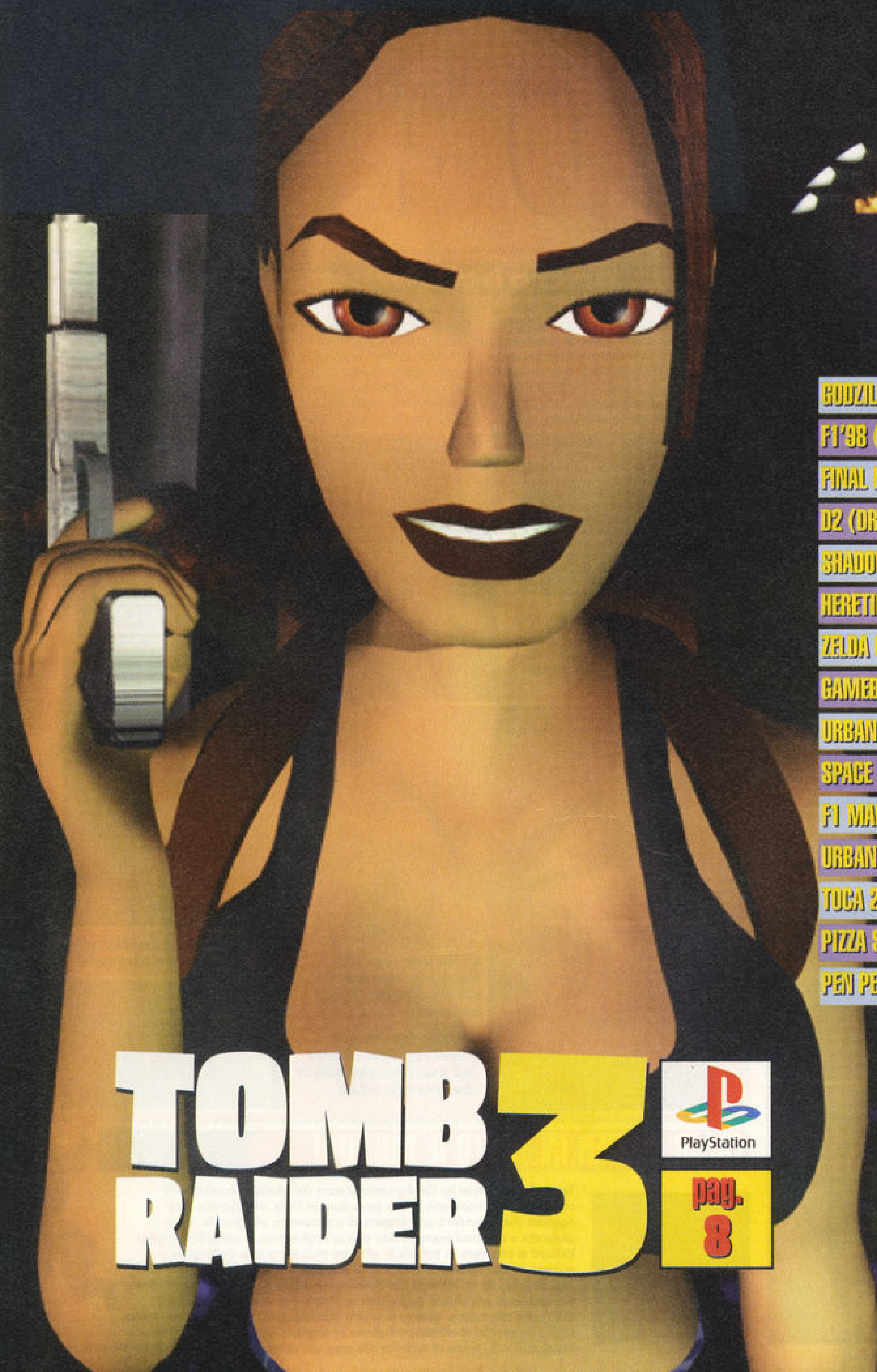
ANTEPRIME



GODZILLA GENERATIONS — Dreamcast — pag. 14

GODZILLA (PLAY STATION)	14
F1'98 (PLAY STATION)	15
FINAL FANTASY VIII (PLAY STATION)	16
D2 (DREAMCAST)	18
SHADOW MAN (NINTENDO 64)	20
HERETIC 2 (PC)	22
ZELDA 64 (NINTENDO 64)	24
GAMEBOY COLOUR (GAMEBOY)	28
URBAN CHAOS (PC)	30
SPACE STATION SILICON VALLEY (NINTENDO 64)	30
F1 MANAGER (PC)	30
URBAN CAOS (PC)	31
TOCA 2 (PLAY STATION)	31
PIZZA SYNDICATE (PC)	31
PEN PEN (DREAMCAST)	31

TOMB RAIDER 3 — PlayStation — pag. 8



PlayStation

IN USCITA A
NOVEMBRE
SVILUPPATORE
CORE DESIGN
EDITORE
EIDOS
GIOCATORI
1
ALTRE VERSIONI
PC

TOMB RAIDER 3

È tornata, e con un bel sederino poligonale nuovo! Riusciranno molti miglioramenti e dei livelli che sembrano veramente sbalorditivi a fare di Tomb Raider 3 la più grandiosa avventura di Lara?



Lara è di nuovo coinvolta in una caccia a un leggendario oggetto perduto tra le nebbie dei tempi. Mentre il mondo dei videogiochi è andato in visibilio per Tomb Raider 2, però, questo gioco ha riscosso un'accoglienza piuttosto tiepida alla fiera E3 di quest'anno. Strano, dal momento che ha già l'aria di essere il miglior Tomb Raider uscito finora. Non si tratta di quella revisione completa del gioco agognata da molti appassionati di Lara, ma Tomb Raider 3, che coniuga l'approccio pieno di enigmi che caratterizzava il primo gioco con l'enfasi posta dal secondo sull'azione a tutto campo, dovrebbe soddisfare chiunque abbia mai guardato dal basso una parete rocciosa virtuale chiedendosi se sarebbe riuscito a scalarla. Effetti di luce migliori, una grafica più ricca di particolari e un sistema di gioco più rapido si accompagnano alle ambientazioni più complesse ed entusiasmanti mai viste finora, che spaziano dai tetti di Londra a un'isola del Pacifico baciata dal sole. Ci sono nuove mosse, nemici di tutto rispetto e un sacco di nuovi veicoli con i quali schizzare in giro, più la possibilità di muoversi silenziosamente, con Lara che sguscia via tra i nemici.

È ora di muoversi!

Lara ha imparato un certo numero di nuove mosse, e dovrete riuscire a padroneggiarle se volete arrivare alla pagina dei crediti. Ora potete catapultarvi all'indietro e di lato, sparare a raffica sott'acqua, scansarvi per evitare lame che minacciano di falciarvi la testa, dondolarvi come scimmie, strisciare e usare uno speciale scatto che permette a Lara di tuffarsi sotto le porte che si stanno chiudendo.



Avventuriera bella presenza cercasi...

La trama di Tomb Raider 3 prende il via milioni di anni fa, quando una meteora si schianta sull'Antartide e un'isola tipo Atlantide affiora tra i ghiacci. Alcuni coloni polinesiani erigono un altare intorno al meteorite, e ne utilizzano quattro piccoli frammenti per catturare l'energia vitale che sprigiona. Nel 1830, quando il viaggio di Darwin intorno al globo tocca l'Antartide, quattro marinai sottraggono le pietre, e fanno ritorno a casa portandosene dietro una ciascuno. Ai nostri giorni, l'isola viene scoperta da una compagnia di ricercatori che opera in Antartide. L'analisi condotta su frammenti della pietra rivela che questa ha il potere di modificare il patrimonio genetico degli esseri viventi. I ricercatori trovano quindi il giornale di bordo, e partono alla ricerca delle pietre sparse per il mondo. Entra ora in scena la signorina Croft...



▲ Il meteorite sfreccia attraverso l'atmosfera terrestre...



► ...e si schianta sull'Antartide, spargendo dappertutto frammenti di roccia spaziale.





▲ Questa non è una pietra come le altre... è dotata di poteri magici!



▲ Come potete aspettarvi, l'introduzione è un capolavoro... date solo un'occhiata a queste immagini.

◄ Gulp! La pietra è in grado di alterare il patrimonio genetico degli esseri viventi: preparatevi ad affrontare qualche mutante.

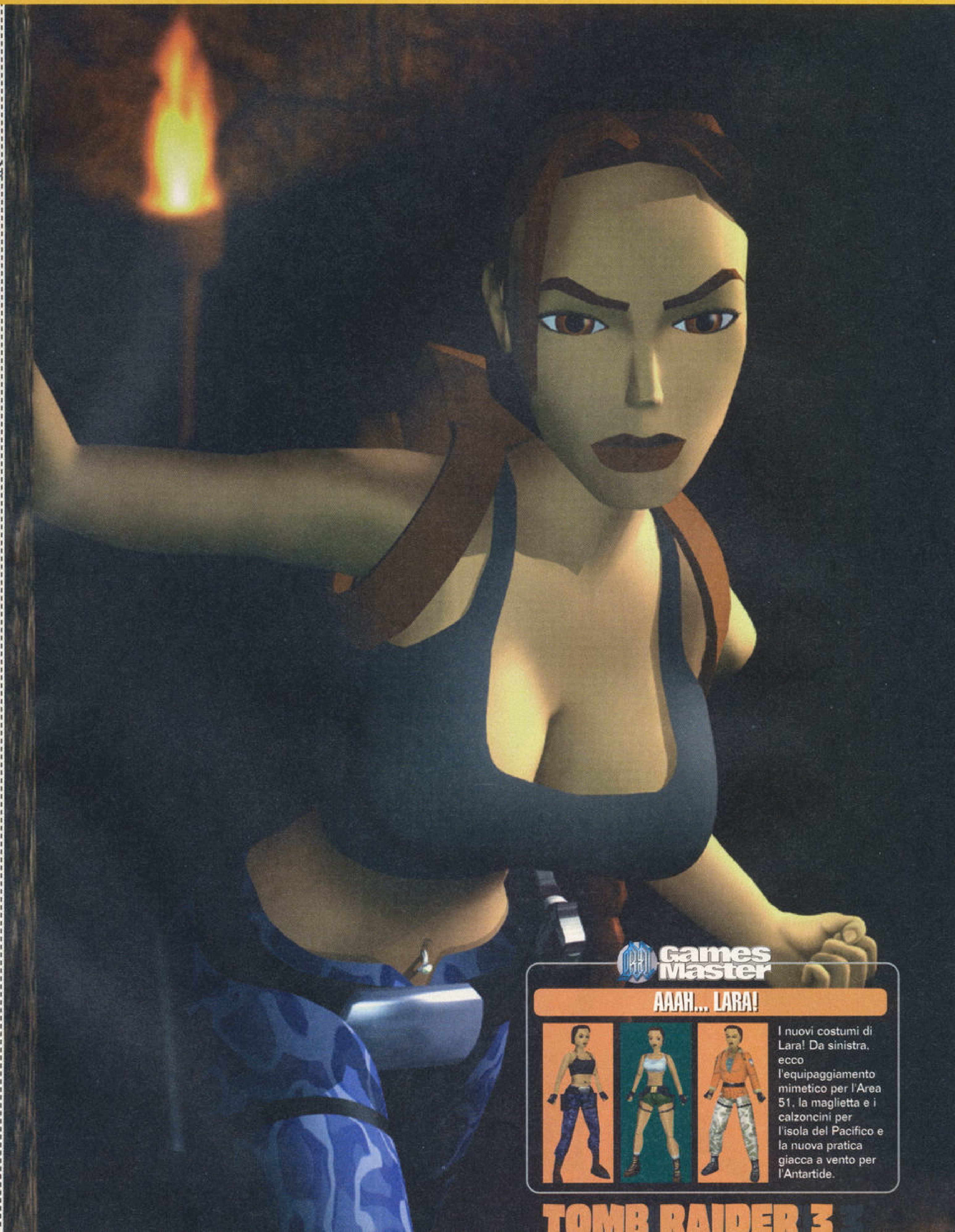


TOMB RAIDER IN TUTTO IL MONDO!



Tomb Raider 3 non ha l'andamento lineare dei giochi precedenti. Al contrario, Lara comincia la sua avventura in India, alla ricerca di un oggetto che si rivelerà una tessera di un mosaico più grande. Se la aiuterete a metterci sopra le ben curate unghiettine, il misterioso dottor Willard vi chiederà di trovare le altre tre pietre, ognuna delle quali vi guiderà in una diversa avventura. Ci sono tre livelli, ambientati rispettivamente su un'isola del Pacifico meridionale, a Londra e nell'Area 51, una base americana segretissima situata nel deserto del Nevada. Una volta che tutte e quattro le pietre saranno state riposte nel suo zaino, sarà il momento di affrontare l'ultimo scenario, l'Antartide, e i suoi tre insidiosi livelli, prima di arrivare alla resa dei conti con il malvagio dottor Willard...





Games Master

AAAH... LARA!

I nuovi costumi di Lara! Da sinistra, ecco l'equipaggiamento mimetico per l'Area 51, la maglietta e i calzoncini per l'isola del Pacifico e la nuova pratica giacca a vento per l'Antartide.

TOMB RAIDER 3

Games Master

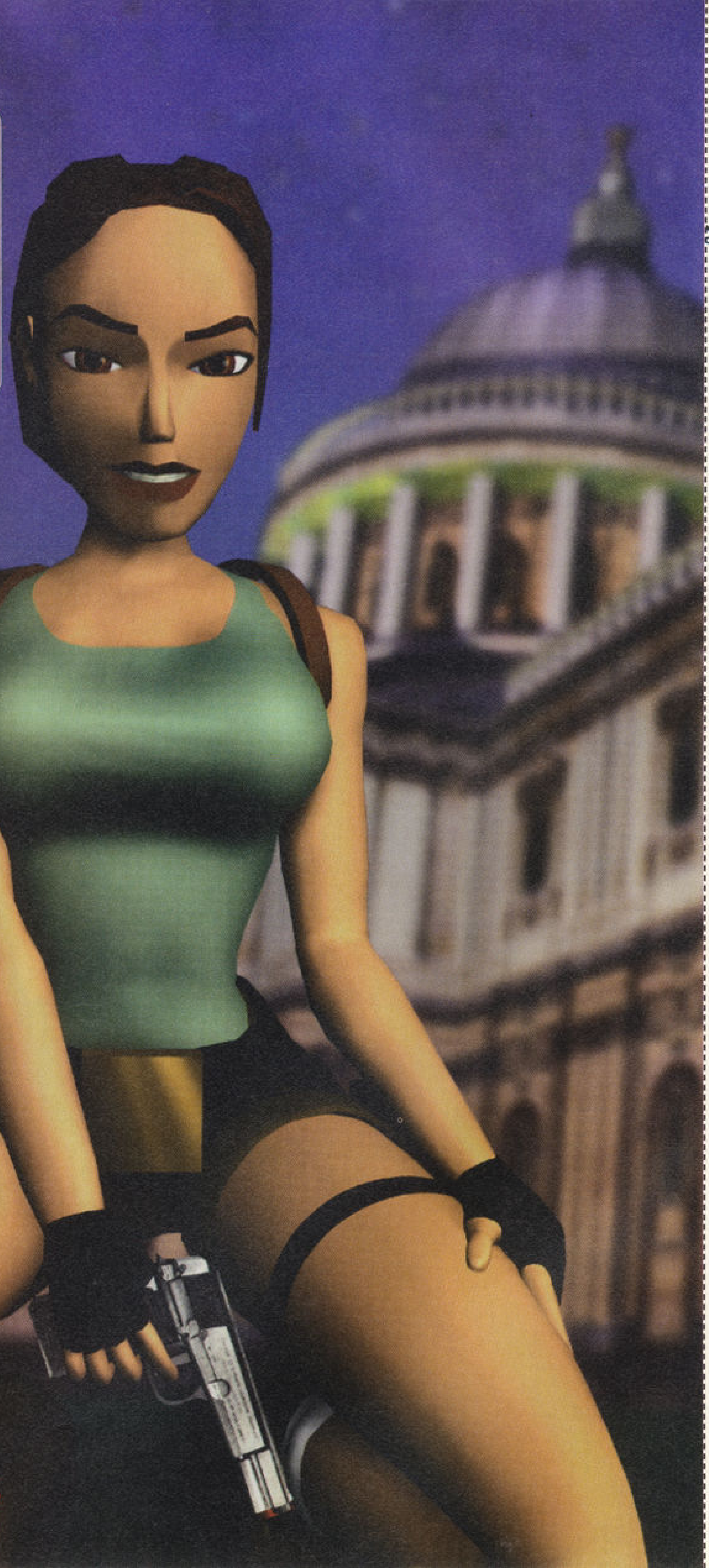
DIAMOCI UNA MOSSA...

In Tomb Raider 3 Lara si muove alla grande: striscia sulle ginocchia, si dondola attraverso abissi spalancati, si rotola sul pavimento... Uau!



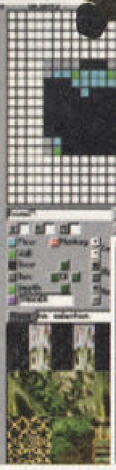


TOMB RAIDER 3



India





Da esplorare: La giungla, con una capatina in un tempio alla luce di una torcia.
Da abbattere: Serpenti, avvoltoi, una tigre del Bengala e delle scimmie.
Da guidare: Una moto a quattro ruote da condurre tra gli alberi e saltando attraverso un fiume.
Da indossare: La tenuta standard: canottiera verde e calzoncini attillati.





► Qui dovrete usare la nuova mossa per sparare sott'acqua.

▼ Ecco il tempio, tesoro. Tira fuori la torcia!



LONDRA



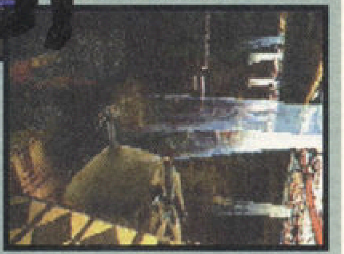
◄ A Londra Lara dovrà saltare da un tetto all'altro...



▼ Divertitevi finché potete, perché subito dopo vi aspettano le fogne.

▼ I giochi di luce sulle vetrate dipinte vi danno un'idea di ciò che potete aspettarvi questa volta.

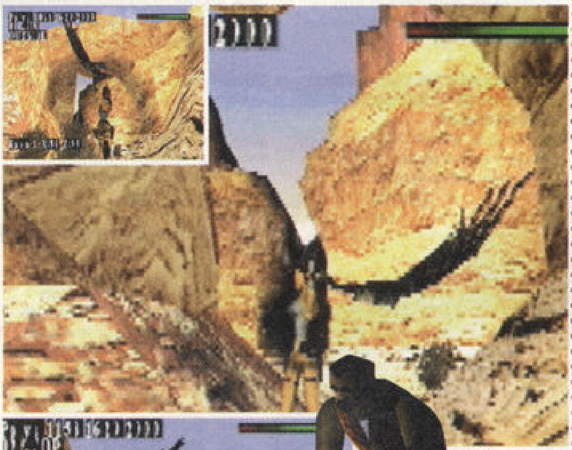
▲ La cattedrale di St.Paul... ma non è il momento di fare i turisti, abbiamo le pietre da trovare.



Da esplorare: La Cattedrale di St.Paul, il Museo di Storia Naturale e le fognature.
Da abbattere: Guardiani, subacquei malvagi, i lavoratori di un cantiere e delle truppe speciali.
Da guidare: Una mini-auto subacquea in stile James Bond.
Da indossare: Una seducente tenutina nera.

area 51

Da esplorare: la base segretissima. Liberatela dalla sua cella, trovate il modo di uscire dal complesso e trovate la pietra custodita nell'Area 51. **Da abbattere:** cani da guardia alsaziani, compagni di prigionia, le squadre SWAT, le guardie e un pizzico di natura selvaggia: avvoltoi, iene... **Da guidare:** Jeep, moto del deserto. **Da indossare:** Tuta mimetica multiuso.







▲ Sembra che qui sia custodita un'astronave aliena... diamo un'occhiata?

◄ Un innocuo avvoltoio? Sì, ma sparategli!

Isola del Pacifico Meridionale



Da esplorare: Un villaggio abbandonato (con i cannibali che vi danno la caccia), prima di entrare in una zona piena di dinosauri.
Da abbattere: Avete i cannibali, gli indigeni e dinosauri a bizzeffe, tra i quali un tirannosauro e un branco di velociraptor.
Veicoli: Un kayak, e serve anche un paracadute.
Da indossare: Maglietta e calzoncini.



PRIME IMPRESSIONI

Sbalorditivo!

Sarebbe facile ironizzare sulla terza avventura di Lara in altrettanti anni, ma prima di liquidare Tomb Raider 3 come la solita solfa dovete vedere la ragazza in azione. Tanto per cominciare, i livelli sono notevolmente migliorati dai potenziati e variopinti effetti di luce. Mentre ci si arrampica sulle vetrate dipinte di St. Paul o si corre attorno alla laguna sull'isola deserta non si può fare a meno di continuare a esclamare "ooh!" e "aah!" di fronte al livello dei dettagli. Tutto molto più rapido e più bello. Mmm!



Londra

Anche la scelta di ambientare a Londra una parte del gioco sembra ottima, con i tetti illuminati dalla luce lunare e i punti di riferimento riconoscibili che segnano un netto distacco dal resto della serie. Questa scelta sottolinea inoltre le origini inglesi di Lara. Ha tutta l'aria di essere l'ambientazione simbolo di questo gioco, ed è già carica di



atmosfera.

Cristalli di salvataggio

Il nuovo sistema di salvataggio del gioco rappresenta un passo avanti decisivo rispetto ai due Tomb Raider precedenti. Tomb Raider utilizzava i cristalli di salvataggio sparsi attraverso i livelli, il che significava spesso dover riattraversare ripetutamente le diverse zone. Tomb Raider 2 invece vi consentiva di salvare il gioco in qualsiasi momento, perciò mancava tutta la tensione prima di affrontare dei balzi particolarmente pericolosi. Potevate salvare il gioco, far precipitare Lara al suolo tra le urla e lo schianto delle ossa, e poi provarci di nuovo. In Tomb Raider 3 dovete raccogliere e mettere da parte i cristalli, che vi consentono un numero limitato di salvataggi da sfruttare quando preferite. Ci sembra una sintesi ideale.

Ascoltate!

Gli effetti sonori non sono ancora completi, ma la Core si sta dedicando con molta attenzione al compito di perfezionarli. Per ciascuna superficie calpestata dagli anfibi di Lara ci sarà un effetto sonoro diverso. Preparatevi a passi scricchiolanti nella neve e a ponti traballanti che cigolano quando li attraversate di corsa. Anche la colonna sonora del gioco sembra

Intervista a...

Dopo averlo sottratto a un orario di lavoro fra i più spietati al di fuori del Giappone e della nostra redazione, abbiamo sottoposto Richard Morton, capo dei disegnatori dei livelli di Tomb Raider 3, a un interrogatorio approfondito.



Quali sono le differenze più importanti tra Tomb Raider 3 e Tomb Raider 2?
Da dove partire? Naturalmente ci sono, com'è ovvio, nuovi accessori, nuovi veicoli e nuove mosse... ma c'è molto di più. L'illuminazione variopinta ha determinato una notevole differenza nell'atmosfera complessiva del gioco. Gli scenari, i cattivi e la stessa Lara hanno un aspetto molto più realistico. E i miglioramenti apportati alle texture ci hanno permesso poi di creare ambientazioni più dettagliate.
Il nuovo sistema per la creazione dei paesaggi ci ha consentito di creare mappe molto più organiche di quanto non fosse possibile nei giochi precedenti. Inoltre siamo in grado di costruire strutture architettoniche più complesse, come gli archi e le volte della cattedrale di St. Paul. L'intelligenza artificiale è stata completamente rivista, per cui tutti i nemici avranno un comportamento molto più realistico.

Che tipo di reazioni avete riscosso a proposito dell'ultima uscita di Lara, e come influenzeranno il nuovo gioco?
Abbiamo avuto moltissimi commenti da parte di persone che sostenevano che Tomb Raider 2 era troppo rivolto verso l'azione, e mancava di esplorazione. Abbiamo passato un sacco di tempo esaminando le reazioni sui siti web di Tomb Raider . Il risultato è che Tomb Raider 3 cerca di combinare gli elementi migliori dei suoi due predecessori: l'atmosfera, le ampie ambientazioni e gli enigmi e gli elementi di esplorazione di Tomb Raider e l'azione e i mezzi di trasporto di Tomb Raider 2.

Cosa ha condotto alla decisione di includere in Tomb Raider 3 cinque avventure?
Volevamo semplicemente modificare la struttura di base del gioco per Tomb Raider 3. L'India è il primo scenario, poi il giocatore può scegliere una delle tre ambientazioni centrali del gioco, l'Area 51, il Pacifico meridionale o Londra, e affrontarle in qualsiasi ordine, ottenendo vantaggi e svantaggi specifici (che determinano il successivo svolgimento del gioco) in base al livello che ha scelto di giocare per primo.

Qual è secondo voi il miglior enigma di Tomb Raider 3? Descrivetecelo, ma non svelateci la soluzione!
Nell'Area 51 c'è un momento in cui dovete evadere da una prigione: non potete sparare alle guardie (vi hanno sequestrato le armi) e il livello è pieno di sistemi di difesa laser. La vostra unica speranza è trovare un altro prigioniero in grado di guidarvi tra le trappole laser, poi dovete eludere la sorveglianza delle guardie.

> **"Lara è un oggetto di culto, non solo per gli uomini ma anche per le donne. Ha un fascino più duraturo di quello di Mario e di Sonic messi insieme."**

C'è qualcosa che avreste voluto inserire in Tomb Raider 3 ma che avete dovuto escludere per ragioni di tempo o di memoria?
Il coltello da caccia. Lara avrebbe dovuto usarlo non solo come arma, ma anche per tagliare funi, per scalzare e aprire grate sul pavimento e per rimuovere oggetti incastrati tra pareti rocciose. Purtroppo non avevamo tempo e memoria sufficienti.

Vi preoccupa l'eventualità che la gente si stufi di Lara?
Ci abbiamo pensato, ma Lara è un personaggio davvero forte, un oggetto di culto, non solo per gli uomini ma anche per le donne. Ha un fascino più duraturo di quello di Mario e di Sonic messi insieme.

Qual è il livello più impressionante, e qual è il più difficile?
Probabilmente quello più impressionante è Londra, proprio perché è così diverso da qualsiasi precedente ambientazione di Tomb Raider. Il più difficile è necessariamente l'ultimo, l'Antartide, ma anche l'Area 51 è tosta.

Su quali nuovi nemici punteremo i nostri Uzi in Tomb Raider 3? Ci sarà qualche nuovo mostro a mozzarci il respiro?
Gli avversari umani di Tomb Raider 3 sono molto intelligenti ora: possono sorvegliare un oggetto specifico, e hanno un campo visivo che consente a Lara di sgusciare inosservata tra loro se non possono vederla o stanno guardando altrove. Alcuni nemici addirittura scappano quando vengono colpiti, e si ripresentano più tardi con il sostegno della squadra SWAT. Quanto ai mostri, nei cunicoli più bui del gioco ci sono bestiacce davvero spaventose... ma dove saranno?

A tutti è piaciuto moltissimo il tirannosauro degli ultimi due giochi. C'è ancora? E quali amici dinosauri si è portato dietro?
Il tirannosauro c'è ancora, rimodellato, ridisegnato e riprogrammato. Ora si muove in modo molto più realistico, e si comporta proprio nel modo in cui farebbe un tirannosauro vero: la sua vista si basa sul movimento, gli piace dare la caccia alle cose luminose ed è molto duro da uccidere. E ci sono anche dei suoi amici.

Dicci il segreto di Tomb Raider 3 che nessuno conosce.
Dovrò dirlo sottovoce, perciò ascoltate attentamente. Lara ha un sedere vero e proprio, e una pelle dinamica su tutte le giunture del corpo.

Quali sono i giochi che ti hanno maggiormente colpito di recente? Hanno avuto qualche influenza su Tomb Raider 3?
Unreal era notevole, ma avevamo già fatto la maggior parte di quello che abbiamo visto in questo gioco. .

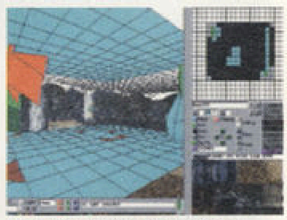
Quali sono le nuove armi di Lara?
Ora Lara ha un lanciarazzi vero e proprio: non dispone di puntamento automatico, ma l'esplosione ha un certo raggio d'azione.
Ha anche un lanciagranate simile a quello di Quake: si possono spedire le granate al di là degli angoli e anche spararle nell'acqua.







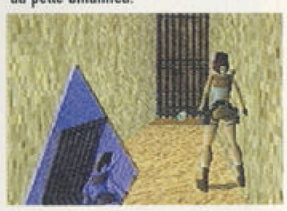
▲ Il tirannosauro è tornato! È stato rimodellato e ridisegnato ed è una furia.



▲ Il nuovo panorama ha permesso ai disegnatori di realizzare livelli più organici.



▲ Finalmente Lara ha un sedere vero! Ogni centimetro del suo corpo è coperto da pelle dinamica.



▲ Riecco i cristalli di salvataggio del Tomb Raider originale, ma questa volta in quantità limitata.

Ka-booom!

Lara avrà ancora i suoi Uzi, ma potrete anche mettere le mani su un fucile da cecchino e sulla nuova arma da fuoco Heckler and Kosch. Uno dei candidati al titolo di miglior arma del gioco è il lanciagranate. Non avrà però un sistema di puntamento automatico, il che significa che dovrete fare uso di tutta la vostra abilità temprata da Quake per trarre vantaggio dall'esplosione che provocherà.



Nemici di prima scelta...

I nemici di Tomb Raider 3 sono tra i più spaventosi che si siano mai visti. Sia gli umani sia gli animali sono più scaltri: le tigri e i velociraptor vi daranno la caccia in branco, e per avere la meglio con gli esseri umani dovrete fare uso di tecniche di copertura come in Metal Gear Solid.





▲ Il motto di Lara è: "Se David Attenborough lo ha studiato, io lo farò fuori!".

◄ Gli esseri umani hanno un determinato campo visivo, e dovete mantenervene fuori.





▲ Se non dovesse funzionare, potete sempre farvi sotto sparando all'impazzata. È molto, molto più divertente come spettacolo. Ecco Lara alle prese con qualche tipaccio londinese.

ANTARTIDE

Da esplorare: la base del dottor Willard tra i ghiacci e una base di ricerca abbandonata, difendendovi da scienziati mutanti e pestando i piedi quando Willard scappa con le pietre in un vulcano attivo.
Da abbattere: Scienziati, guardie, cani, mutanti e una balena. Ehi... qualcuno chiami Greenpeace!
Da guidare: Una barca e attrezzatura da neve.
Da indossare: Un caldo giubbotto e un completo da combattimento mimetico.

▼ Date un'occhiata al poster con una gigantesca immagine di Lara con questo equipaggiamento addosso.







Dettagli divini!

Il team degli sviluppatori sta confezionando un gioco pieno di realismo. Il capo dei disegnatori dei livelli Richard Morton dichiara: "Preparatevi a vedere un maggiore realismo nei nuovi riflessi dell'acqua e nelle superfici, e a effetti di trasparenza come raggi luminosi e nebbia. Abbiamo anche effetti atmosferici come la neve, la pioggia e moltissimi altri".





▲ Gli effetti di nebbia dovrebbero fare una certa impressione in questi livelli sotterranei, aumentandone considerevolmente l'atmosfera spettrale.

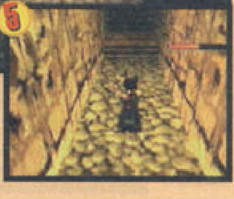
Pensate prima di sparare!

Fra gli enigmi da risolvere: distrarre i piranha, camminare in punta di piedi attraverso una palude e far scattare interruttori e valvole per attivare un generatore. Sul lato dell'azione, potete attendervi trappole a bizzeffe...











► Ora Lara può tuffarsi e rotolare per sfuggire alle trappole.

◄ Mura munite di punte aguzze si chiudono su Lara. Niente da fare qui, dunque.

► Preparatevi a rotolare più volte sotto le porte prima che si chiudano.

▲ Guardate che energia! Prima di far tuffare Lara, potete farle prendere la rincorsa.

PRIME IMPRESSIONI

Azione!

Benché questa versione di Tomb Raider 3 sia ancora lontana dall'essere completata si può notare un potenziamento dell'azione a tutto campo nel momento in cui si affrontano i



nemici. Le armi a puntamento automatico, che rendevano poco impegnativo il compito di uccidere i cattivi nei primi due giochi, sono state in parte sostituite: questo significa che occorre una maggiore abilità al momento di sparare. Potete usare il lanciagranate da una certa distanza, per fare fuori più nemici grazie all'esplosione provocata. Se sparate una granata nell'acqua potrete far saltare in aria ciò che si trova sott'acqua prima di tuffarvi. L'esplosione provocherà spruzzi d'acqua nell'aria. Inoltre, non saremmo sorpresi se il nuovo fucile da cecchino introducesse nel gioco una parte basata sulla mira sull'esempio di GoldenEye, anche se alla Core rimangono abbottonatissimi sull'argomento.



Un classico della progettazione?

La progettazione dei livelli e gli enigmi hanno sempre rappresentato il pezzo forte della serie Tomb Raider, e ci aspettiamo grandi cose da Tomb Raider 3. Sembra che ci sarà un giusto equilibrio tra i rompicapi, gli scontri con i nemici e le parti incentrate sull'azione. Gli enigmi non sembrano lasciare nulla di intentato: uno dei compiti comprende il lancio di una carcassa in uno stagno infestato da piranha. È un'ottima miscela di rompicapi, sorprese e azione.

il pagellino

+ Il livello ambientato a Londra è favoloso. Ottimo equilibrio tra azione ed esplorazione.

– Peccato che non si sia optato per un meccanismo di gioco completamente rinnovato.

quando uscirà?

Le armi devono essere completamente implementate, e mancano alcuni livelli e alcuni veicoli.

Preparatevi a molte nuove informazioni, e date anche un'occhiata al prossimo numero...

ANTEPRIMA

Dreamcast

IN USCITA A
NOVEMBRE

SVILUPPATORE
SEGA (N.D.)
EDITORE
SEGA

GIOCATORI
N.D.
ALTRE VERSIONI
NESSUNA

Games Master

GODZILLA GENERATIONS

È finalmente in arrivo il primo gioco di Sega per Dreamcast: ascoltate il ruggito!





Che cosa sta succedendo? All'improvviso, dopo le voci che per tanto tempo hanno dato Virtua Fighter 3 come gioco di lancio della nuova console di Sega (la cui distribuzione inizierà il 20 novembre in Giappone), ecco arrivare Godzilla Generations, quello che si presume sarà il gioco di debutto di Sega per il Dreamcast: GROOOARRR!

Quasi tutti le foto che vedete sono state scattate in azione in tempo reale, e il livello di dettaglio è terrificante.

È possibile leggere le singole insegne, le strade alberate sembrano vere (sono basate su città reali) e gli edifici cadono al suolo con un realismo davvero convincente, mentre il bestione causa di tutte le distruzioni è reso più credibile da texture incredibili.

Sega sta basando l'aspetto e l'atmosfera di Generations sulla serie giapponese di Godzilla più che sulla sua versione hollywoodiana. Sembra comunque che il bestione verde sarà il cattivo e non una specie di eroe confuso con un'inclinazione a radere al suolo i supermercati. Ci sarà anche la possibilità di giocare con altri personaggi dell'universo di Godzilla.

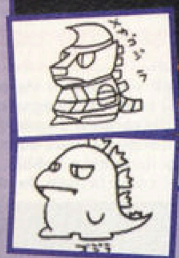
Merita di essere menzionata l'interazione di Godzilla Generations con il Dreamcast VMS (Visual Memory System).

Il primo gruppo di miniconsole è stato distribuito in Giappone in concomitanza con l'uscita del film Godzilla, e consentiva di allevare una varietà di mostri della famiglia di Godzilla. Si potrà però scaricarli su Godzilla per Dreamcast in stile Pocket Monsters?

COMBATTIAMO!

Sebbene Godzilla sia malvagio, non sarà solo. Sega ha confermato che Godzilla Generations comprenderà compagni e nemici ripresi dai film. È già stato rivelato il nome di Mecha Godzilla, e vedremo presto Mothra e altri simpatici personaggini.







▲ Che brutta situazione! Questo ragazzo è nervoso e vuole appiattirvi il tetto. Riusciranno le forze della Terra a fermare lui e i suoi compagni?

◄ Mecha Godzilla e Godzilla, in modalità teste-grosse per VMS.

La prova del vms!

Abbiamo due Godzilla VMS nella redazione di Games Master e sono davvero "carini" (sebbene ci ricordino un po' i Tamagochi). Sono verdi, con il simbolo di Godzilla sullo schermo, misurano 8 per 4,5 centimetri e sono profondi 1,5 centimetri. La parte superiore si apre per rivelare le porte di connessione (in modo da poter trasferire i dati tra i VMS e tra VMS e Dreamcast). Servono due batterie per orologio e c'è un pulsante di Sleep per risparmiare energia.



► La protezione delle porte si stacca per scoprire i connettori. È anche molto facile da perdere…

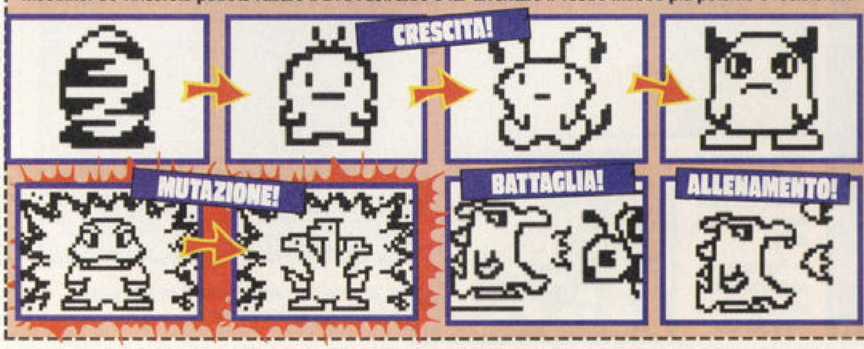


► Due VMS si possono collegare per trasferire i dati del DNA da un'unità all'altra. Separateli e osservate la battaglia!





Il gioco di Godzilla per VMS vi permette di allevare un mostro. Ci sono cinque fasi nella vita della vostra bestiolina. Portatela in posti diversi in tutto il mondo. Quando sarà cresciuta fatela combattere contro un altro mostrino. Se vincerete potrete rubare il DNA dell'altro e far diventare il vostro mostro più potente e resistente.



il pagellino

+ La possibilità di ESSERE Godzilla e distruggere le città: fantastico!

− I veicoli sono un po' rozzi, ma forse perchè è ancora presto!

quando uscirà?

Il motore del gioco sembra pronto, per quanto non ci siano conferme sui dettagli.

Nello scorso numero vi abbiamo parlato di Godzilla Generations. Troverete dell'altro nel prossimo numero.

F1 '98

PlayStation

IN USCITA A NOVEMBRE

SVILUPPATORE
VISUAL SCIENCES
EDITORE
PSYGNOSIS
GIOCATORI
1-4
ALTRE VERSIONI
PC

Games Master

ANTEPRIMA

Mamma mia! WipEout è stato appena adattato per quattro giocatori sul Nintendo 64, ed ecco che il nuovo gioco di Formula 1 della Psygnosis ha la sua versione multi-player. Entrino gli sfidanti!







Il gioco Formula 1 originale lasciava davvero a bocca aperta. La Psygnosis aveva creato un prodotto per la PlayStation dello stesso impatto di WipEout, con una facilità di guida impressionante e un realismo tale che ci faceva davvero sentire seduti in una Formula 1. Dopo un anno, il seguito, Formula 1 '97, aveva fatto schizzare in alto l'entusiasmometro grazie alla grafica in alta risoluzione e alla modalità split-screen per due giocatori.

Ora siamo nel '98 e tocca ancora a Formula 1, ma questa volta le cose sono molto diverse. Il gruppo della Bizarre Creations, casa programmatrice responsabile dei precedenti capitoli, non lavora più sulla serie Formula 1 (si sta concentrando sullo sviluppo per il Dreamcast). La Visual Sciences ha preso il suo posto nella programmazione di Formula 1 '98, e in pratica ha ridisegnato il gioco dall'inizio, con un motore di gioco tridimensionale del tutto nuovo. Oltre ad avere un aspetto migliore, nuove macchine e tracciati, e la testa del pilota che si muove quando affronta una curva, ha uno stile di guida diversa. La simulazione è basata su Formula 1 '97, ma abbiamo notato molte differenze nella modalità arcade (l'uso del pulsante direzionale è più simile a quello di Ridge Racer). Ringraziate il cielo che almeno una cosa è rimasta uguale: i commentatori...

CHE MOTORE DA PAURA!

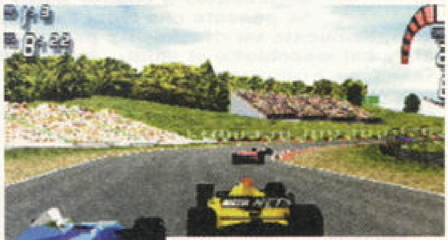
La differenza principale tra Formula 1 '98 e i suoi predecessori è il suo aspetto. Non c'è più un'ambientazione totalmente realistica, ma uno stile più arcade. I colori sono ricchi e vivaci, il rosso Ferrari è così vivido da farvi strabuzzare gli occhi, e tutto sembra dire: "GUARDA QUA!".



◀ Guardate la testa del pilota che sobbalza quando fate una curva.

▶ I programmatori della Visual Sciences hanno prodotto un Formula 1 molto diverso.





◀ Una bella sequenza introduttiva ci porta alla schermata iniziale di Formula 1 '98. Scegliete il vostro pilota preferito!

▶ Quando il gioco inizia, riconoscete i circuiti.







▲ Lascerete i segni delle sgommate su tutta la pista se perderete il controllo della vettura.

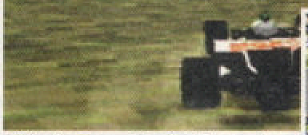


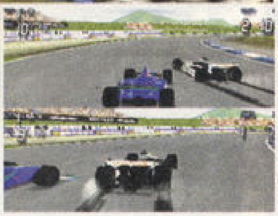
▲ Anche dall'interno della macchina potete anticipare le curve. Le ruote anteriori devono sempre essere scelte con cura.

Scontro diretto!

Oltre all'opzione classica per due giocatori, potete usare il cavo di collegamento della PlayStation per unire due console e correre con quattro macchine su due schermi!







▲ L'opzione per quattro giocatori non c'era nella versione demo mostrataci dalla Psygnosis, ma una volta che la velocità sarà migliorata, il gioco sarà un successone.

CIRCUITO CLASSICO!

Non ci sorprendiamo nel sapere che tutti i circuiti sono stati aggiornati con maggiori dettagli. Montecarlo, il preferito nella redazione di Games Master, adesso non sembra più una specie di otto volante di cemento grigio, ma il vero top della stagione di Formula 1, come nella realtà. Si ha una visuale migliore, così non sbatterete lungo la pista come sull'autoscontro.



▲ L'inconfondibile e tortuoso tracciato di Montecarlo.



▲ Si può vedere il mare! Notate la brillantezza dell'ambientazione.

il pagellino

+ Aggiornamento dei piloti e dettagli delle squadre. Compatibilità con il joypad analogico.

− Allo stato attuale delle cose, la velocità del gioco e la guida devono essere perfezionate.

quando uscirà?

Il gioco è previsto in uscita presto: aspettatevi quindi una nostra recensione nel prossimo numero.

Non perdetevi gli aggiornamenti sulle versioni per le altre piattaforme.

ANTEPRIMA

PlayStation

IN USCITA A
NOVEMBRE

SVILUPPATORE
SQUARE SOFT

EDITORE
SQUARE SOFT

GIOCATORI
1

ALTRE VERSIONI
PC?

FINAL FANTASY 8

La Fantasia Finale (bella traduzione, eh?!) arriverà sulle vostre PlayStation nel 1999! E ci abbiamo messo le mani sopra! Ebbene sì, Games Master analizza il mitico Final Fantasy 8…



Quanto può essere stato migliorato Final Fantasy 8? Soltanto fino a cinque minuti fa tessevamo le lodi di Final Fantasy 7, definendolo Il Miglior Gioco Di Sempre. Se pensate che Final Fantasy 8 sia semplicemente un rifacimento per guadagnare un altro bel mucchietto di soldi... beh, vi sbagliate.

La Square si è fatta in quattro per creare una nuova storia e nuovi personaggi. Inoltre ogni cosa è stata perfezionata rispetto alla versione precedente. La grafica non ha difetti e adesso i personaggi sono molto più snelli, con un look occidentale, e si muovono in scenari a dir poco notevoli in maniera estremamente fluida.

Sono anche state apportate delle lievi ma importanti modifiche al sistema di combattimento. Nel tentativo di darvi la migliore informazione su Final Fantasy 8, Games Master ha affrontato con coraggio gli orrori linguistici di una versione di prova in giapponese.

La scena inizia con un'incredibile sequenza video di Squall e i suoi due compagni, Bell e Rinoa, che arrivano sulla riva della città di Dollet. Essendo studenti dell'accademia militare conosciuta col nome di "Garden", diretta dal perfido Seifer, sono in missione per cercare di raggiungere il grado di gruppo d'elite SeeD. Quando iniziano a dirigersi verso la "EM Tower", le cose iniziano a farsi pericolose...



ATTENTI AL MIO CORPO DI GUARDIA!

Li conoscevamo in Final Fantasy 7 col nome di "summoned monsters". Qui invece gli attacchi con i mostri hanno il nome di "Guadian Force", il che chiarisce il mistero del menu "GF" che ci aveva confuso un paio di numeri fa. Per adesso, la misteriosa Rinoa (eccezionale con la spada boomerang, ma poco incline alla conversazione) è la sola che può scatenare degli attacchi GF e si tratta del mitico drago acquatico Leviathan! Date un'occhiata a questo se volete restare di stucco!



▲ Bisogna fare un bel respiro prima di evocare il drago.



▲ Come per l'alieno in The Abyss, Leviathan viene evocato dall'aria rarefatta.





▲ Il Dual Shock impazzisce quando si crea una montagna per lanciare l'attacco.





▲ La novità di Final Fantasy 8 è che adesso tutto è in texture mapping.



Vieni se hai coraggio!

Final Fantasy 8 (come gli altri giochi della serie) ha nel combattimento il suo fulcro e (che lo vogliate o no) dovrete affrontare alcune battaglie casuali. Il sistema di gioco è in pratica lo stesso di Final Fantasy 7 con i Limit Breaks, incantesimi e mostri da evocare, più un paio di migliorie apportate ad alcuni personaggi. Squall usa la sua GunBlade come una spada, ma premendo R1 quando colpisce potrà anche sparare, avendo così un attacco extra.

► Squall viene attaccato da un cavallo alato. È bello vedere che nel mondo di Final Fantasy 8 è tutto molto normale!



▲ Anche se ha un look diverso, la modalità di combattimento è praticamente uguale a quella di Final Fantasy 7.





► L'effetto del Limit Break di Zell spazza via tutto, tranne il più tosto dei mostri.

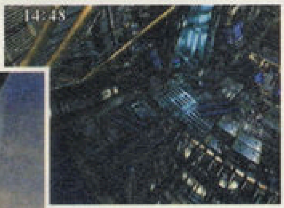
► Sia che si trovino in battaglia o che stiano correndo, la grafica dei personaggi è sempre la stessa: tosti, cattivi e snelli!

▼ Non c'è più un indicatore che vi segnala quando siete al Limit Break.



Urca! È un x-atm092!

Verso la fine dell'anteprima di Final Fantasy 8 vengono dati 15 minuti per completare la missione e tornare alla spiaggia (davvero una bella "abbuffata" di tempo a disposizione, grazie). Facciamoci una passeggiatina, allora. Ovviamente non avevamo fatto i conti con il Sig. X-ATM092, una specie di grosso granchio metallico che ci dà la caccia e ci prende a calci nel sedere ogni due secondi. All'improvviso un quarto d'ora non sembra più così lungo!



► Quindici minuti possono sembrare molti, ma non sapete cosa c'è più avanti.





▲ Dovete buttare giù X-ATM092 al più presto e scappare.



▲ Ovviamente farà resistenza. Gli incantesimi curativi sono utilissimi.





▲ Il granchiaccio metallico vi inseguirà fino ai piedi della collina.



▲ Continuate a scappare, è il segreto per tenerlo lontano.



QUESTA È MAGIA!

Invece di dividere i punti per ogni magia che imparate, questa volta ogni incantesimo può essere lanciato solo una volta. Potete usare il comando "draw" invece di un attacco per prendere un incantesimo da un nemico. Potete quindi lanciarlo immediatamente o tenerlo per usarlo dopo.



CONOSCETE I VOSTRI LIMITI!

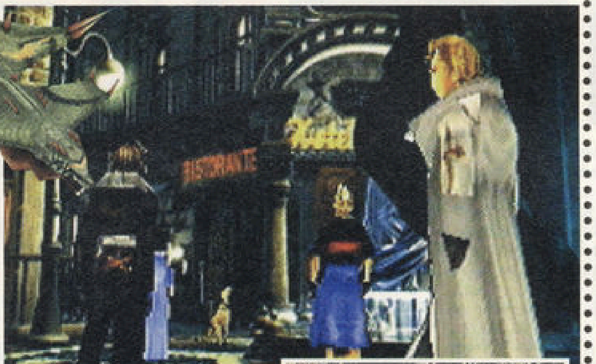
Sono tornati, più letali che mai. I Limit Break sono degli attacchi speciali che il vostro personaggio potrà usare solo dopo aver affrontato alcuni scontri. In Final Fantasy 7 sapevate quando sarebbero stati disponibili. Nella nuova schermata di Final Fantasy 8 c'è una piccola freccia vicino all'indicatore "attack" che mostra quando sono attuabili.



► I nuovi Limit Break sono molto più spettacolari che in Final Fantasy 7.

Povero cucciolo!

Le animazioni dei personaggi di Final Fantasy 8 sono più fluide e realistiche che mai, e basta un semplice cagnolino, trovato nella piazza deserta di Dollet dal gruppo di eroi, per avere un'idea chiara di quanto siano state perfezionate. Cari lettori, questo bastardino non ha un nome (sniff): avete qualche idea?





▲ Il nostro amico fiuta le truppe nemiche e dà tempo alla squadra di nascondersi.

Grosso e cattivo!

"Io sono il capo, questa è la mia torre, quindi...fuori dai piedi!". In cima alla EM Tower lo scontro con alcuni Gavardian Soldiers si farà veramente tosto con l'apparizione di un perfido mostro. Che cavolo avrà a che fare con quel sistema di comunicazione super-tecnologico? Mmm...



▲ Guardate che faccia! State sicuri che farà un bel po' di danni.



▲ Eccolo qua. L'attacco col "soffio letale" è il più comune e il più pericoloso.



▲ Dovreste però aver imparato a combattere, ed eccolo che va a terra.



▲ I mostri non scompaiono più in Final Fantasy 8. Adesso li potete vedere cadere.

Prime impressioni

Allora, che ve ne pare di Final Fantasy 8? È bello o no?

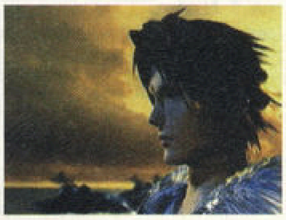
A prima vista sembrava che Final Fantasy 8 fosse diverso solo per la grafica generale. Quelli di voi che erano abituati a teste e occhi grandi, a uno stile molto giapponese e a Cloud e Co. si preparino a un bello shock. La Square ha speso molte energie



nell'animazione dei personaggi, ma adesso che sono tutti alti, snelli e in texture mapping, molto del fascino originale sembra essere scomparso.

Combattimento!

Fate qualche combattimento, comunque, e tutto vi sembrerà più familiare. I miglioramenti nella modalità degli scontri non hanno cambiato il sistema di combattimento: lo hanno soltanto ridefinito un po'. Gli effetti speciali per i Limit Breaks e i mostri Guardian Force sono eccezionali!



Ancora molte domande!

Perché la città di Dollet è deserta? Con chi era in contatto il centro comunicazioni? Le truppe dell'accademia Garden e le truppe scelte di SeeD sono buone o cattive? Ci sono ancora moltissime domande senza risposta. Le analizzeremo al più presto...



il pagellino

\+ Storia e personaggi nuovi, con un'ambientazione più realistica e una grafica incredibile.

− Ancora troppe battaglie casuali che possono annoiarvi, quando vorreste invece esplorare la zona.

quando uscirà?

In uscita in Giappone a Natale, qui il prossimo anno...

Non perdete di vista Final Fantasy 8! Vi daremo altre notizie in esclusiva presto...

Dreamcast

IN USCITA A
NOVEMBRE

SVILUPPATORE
WARP
EDITORE
WARP
GIOCATORI
1
ALTRE VERSIONI
NESSUNA

D2

Il primo gioco per Dreamcast è in pratica il seguito di uno dei giochi dall'atmosfera più intrigante apparsi su Saturn. L'originale era molto poco longevo e poco interattivo: riuscirà il suo seguito a farlo dimenticare?





Alcuni di voi forse ricordano il D originale. È apparso per la prima volta sul 3DO qualche anno fa e aveva un motore di gioco cinematografico con una trama bizzarra, strani misteri da risolvere e un tocco d'interattività. I critici l'hanno fatto a pezzi a causa delle lacune nella "longevità" del gioco e nel suo stile di gioco poco interattivo.
Il seguito, in corsa verso il Dreamcast, mira a cambiare tutto questo. C'è sempre un tocco cinematografico nella presentazione (un sacco di sequenze video di intermezzo di ottima qualità), ma è stato fatto un bel po' di lavoro in più. Dal punto di vista della storia, le cose sono adeguatamente sinistre: Laura, la nostra eroina (che era in giro ben prima di una certa predatrice di tombe), si trova coinvolta in strani casi di esseri "mutanti" in Canada. Questa volta però c'è molta più azione. Dovete venire a capo dell'intricata trama correndo qua e là e sparando ai mostri in tempo reale, piuttosto che stare a guardare delle sequenze video di un film su CD. Le prime immagini di D2 sono state mostrate il 23 maggio, due giorni dopo l'annuncio ufficiale dell'uscita del Dreamcast da parte della Sega. Kenji Eno, il produttore del gioco, ha affittato un cinema a Tokyo e ha fatto due presentazioni del gioco di un'ora ciascuna. Ora lo sviluppo è praticamente terminato e Games Master vi presenta le ultimissime foto prese da WARP...

È bellissima!



D2 sfrutta la potenza del Dreamcast. Quando nevica all'interno del gioco, nevica davvero: vi arriveranno addosso 3.000 fiocchi di neve! Sono stati usati più di 5.000 poligoni per disegnare Laura, 2.000 soltanto per il viso, dando alla sua espressione uno tocco di grande realismo.



▲ Stropicciatevi gli occhi e potrete vedere Laura, nascosta tra 3.000 fiocchi di neve! Questa sì che è una nevicata.





▲ Mai prima d'ora 5.000 poligoni sono stati uniti e mossi in maniera così graziosa. Non male anche il vestito.

Attenta!

L'azione comincia in un aereo che sorvola il Canada durante il Natale del 1999. Laura, la star del gioco, si trova sul volo e ha una misteriosa visione di un meteorite che colpisce la Terra e di alcuni terroristi che fanno fuoco sull'aereo. Il veivolo è quindi colpito da un meteorite e atterra rovinosamente. La visione continua dopo che Laura viene tirata fuori dai rottami da una donna di nome Kimberly. All'improvviso Laura si sveglia in una capanna su una montagna innevata, dove vede due mutanti.



► I primi fotogrammi dell'introduzione ci mostrano l'aereo in volo sul Canada, prima di spostarsi all'interno su Laura...



▲ Chi è questa bella bambina con un orsacchiotto di peluche?



▲ È Jeannie, ed è una piccola comica. Ah-ah-aaah.



▲ Le cose iniziano a complicarsi con l'arrivo di due terroristi.



▲ Sparatoria a bordo. Mooolto pericoloso.



▲ Dopo, David raccoglie qualcosa che Laura aveva fatto cadere.



▲ Santo cielo, una visione dell'aereo che viene colpito!





▲ Non chiedeteci come, ma prende Laura e fugge.



▲ La scena si sposta sulla nostra eroina, abbandonata sulla neve.



▲ Viene poi salvata e la ritroviamo addormentata in una capanna.



▲ Qualcuno bussa alla porta... è un mutante. Salve!



▲ Porc! Quante braccia ha? Manco a dirlo, Kim gli spara.

TRE FASI DI GIOCO.

Ci sono tre fasi di gioco in D2: Scene di movimento, Scene di apparizione di mostri e Scene di combattimento.

Scene di movimento

Vi dovete muovere con cautela quando siete all'esterno, ma dato che i nemici appaiono sempre nello stesso luogo, Laura dovrebbe essere in grado di evitarli una volta individuatili.



▲La telecamera è molto attiva in questa fase.

Scene di apparizione dei mostri

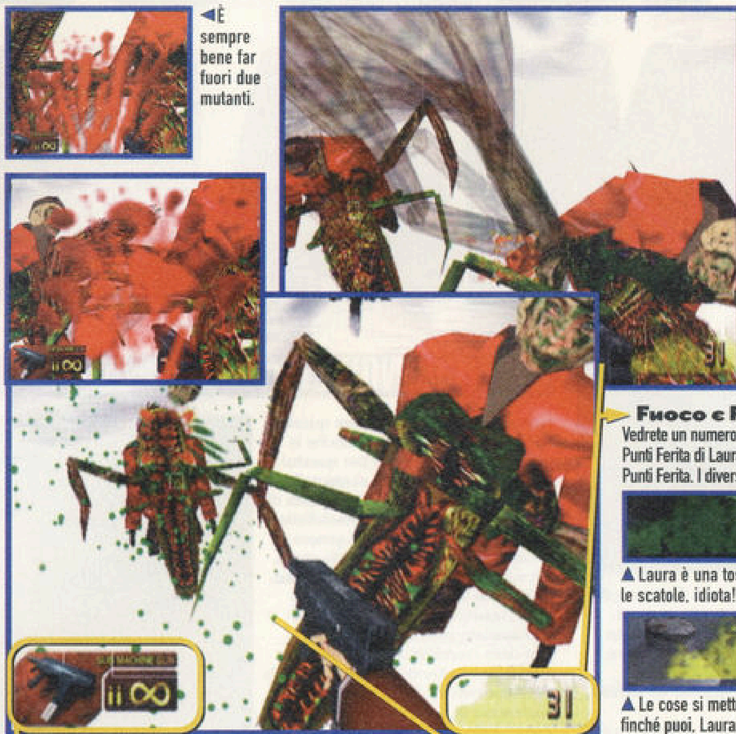
Si spiega da solo. State belli tranquilli quando ecco un mostro davanti a voi. Porc!



▼I contorni neri indicano una sequenza d'intermezzo.

Scene di combattimento

Il combattimento, a questo stadio, è ancora grezzo, anche se è stato migliorato da quando Games Master ha visto D2 la prima volta (le sequenze di combattimento sono molto più interattive che nel primo gioco).



◄È sempre bene far fuori due mutanti.



◄Non c'è un indicatore di quanta energia state togliendo al nemico, anche se vedete benissimo quando lo colpite. Beccati questo, mutante fetente.

Fuoco e Fiamme

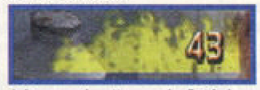
Vedrete un numero in cima a una fiamma colorata. La fiamma indica il massimo dei Punti Ferita di Laura, mentre il numero rappresenta la percentuale attuale dei suoi Punti Ferita. I diversi colori indicano diversi gradi di integrità fisica.



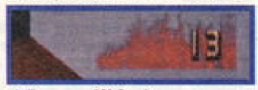
▲Laura è una tosta. Non rompere le scatole, idiota!



▲Aaah, la fiamma... tremola. Ha comunque un bel colore verde... vivo.



▲Le cose si mettono male. Battitela finché puoi, Laura.



▲Il numero 13! Corri, scappa, non guardarlo. Porta male!

Armi a volontà

Ogni mostro ha un punto debole che dovete scoprire e colpire per distruggerlo. Per fare ciò, dovete usare varie armi, dal fucile al lanciafiamme.

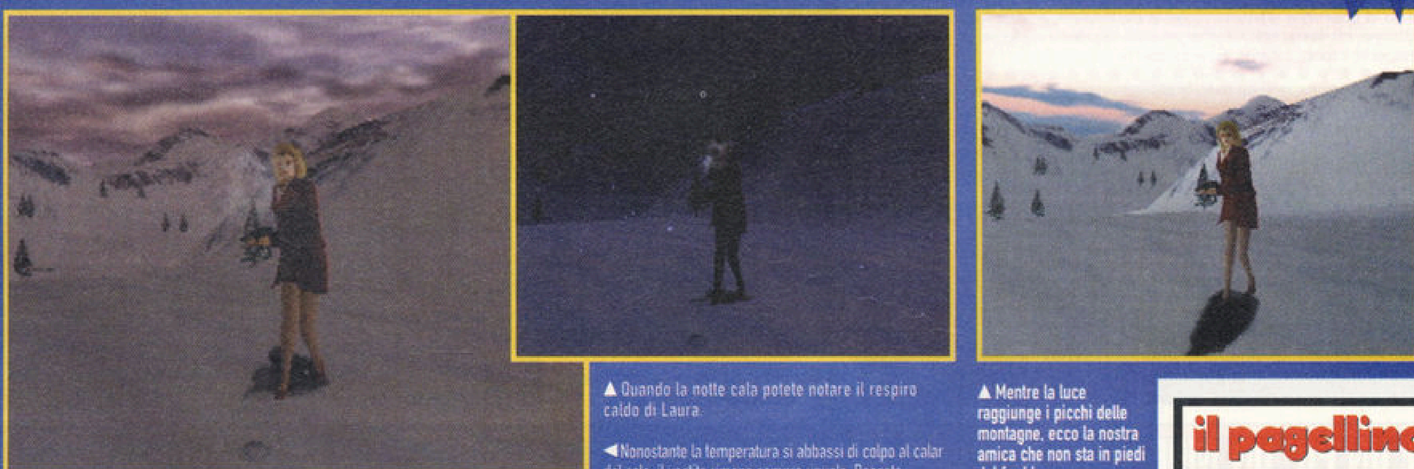
Laura la Sanguinaria

Durante i combattimenti, i danni sono rappresentati da sangue verde per i mostri e sangue rosso per Laura.



Notti frrr-edde!

Al contrario della prima versione, di taglio cinematografico, D2 si svolge in tempo reale. Di conseguenza la luce cambia a seconda dell'ora del giorno. Anche la neve cambia gradualmente colore, scurendosi con l'arrivo della sera. Anche il tempo meteorologico è un fattore importante: quando la neve cade o il vento è troppo forte, non è consigliabile stare troppo lontani da un rifugio.



▲Quando la notte cala potete notare il respiro caldo di Laura.

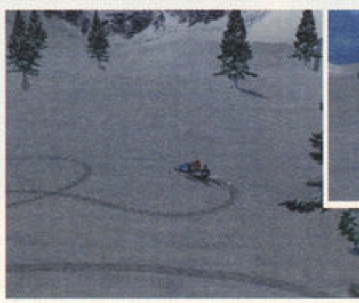
◄Nonostante la temperatura si abbassi di colpo al calar del sole, il vestito rimane sempre uguale. Peccato.

▲Mentre la luce raggiunge i picchi delle montagne, ecco la nostra amica che non sta in piedi dal freddo.

È UN DIESEL!

Per il momento, l'unico veicolo che abbiamo visto funzionare è la moto da neve, ma può portare due persone, quindi è due volte più divertente. Più in là nel corso del gioco potrete usare il Sistema di Posizionamento Globale (GPS) che vi permetterà di muovervi con precisione usando il radar sullo schermo.







◄È molto divertente. Potreste scrivere una parolaccia sulla neve se vi avanzasse un po' di tempo.

il pagellino

+ Bella l'ambientazione invernale e ottima la computer grafica.

− Le scene di combattimento sono ancora un po' "zoppicanti".

quando uscirà?

Lo sviluppo di questo seguito è stato terribilmente lento, e non si sa ancora quando sarà terminato!

Avrete nuove notizie presto.

ANTEPRIMA

IN USCITA A
NOVEMBRE

SVILUPPATORE
IGUANA UK
EDITORE
ACCLAIM

GIOCATORI
1
ALTRE VERSIONI
PC

SHADOW MAN

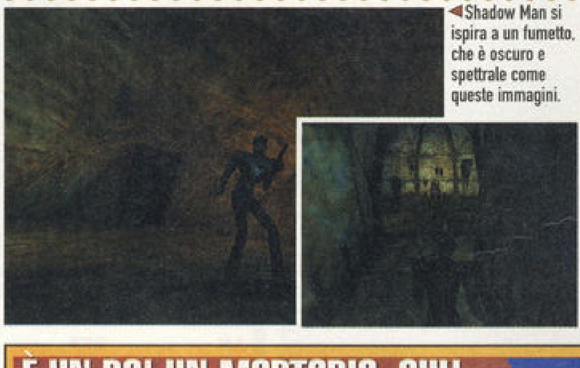
Nessuno pensava che Nintendo lo avrebbe autorizzato, ma è in arrivo. Meno tenerezza e più sangue sul vostro Nintendo 64. Ecco a voi l'Uomo Ombra...





Shadow Man è un eroe morto. Non è l'inizio più promettente per un gioco, ma siete fortunati. Una specie di grande sacerdotessa voodoo lo ha resuscitato, in modo da farlo vivere in due mondi. Il mondo reale (quello in cui vive la maggior parte di noi) e la Zona Morta, una specie di limbo per i defunti...

I giochi Nintendo non sono certo famosi per i loro argomenti inquietanti, ma Shadow Man rappresenta un'eccezione a questa regola (e corrono voci che a Nintendo piaccia molto). Ci sono voodoo, sangue a litri e scene fra le più sconvolgenti che si possano immaginare. Ci è bastata un'occhiata al materiale informativo sugli scaffali degli sviluppatori Iguana per renderci conto che questo gioco non assomiglierà a nessun altro esistente per il Nintendo 64. Se in base a queste immagini pensate di aver capito che il gioco si muoverà sulla falsariga di Tomb Raider, vi state sbagliando. Non è così... ed è molto più folle di quanto Lara potrebbe mai essere. I livelli in cui vi trovate ad agire sembrano opere d'arte fantasy, e quello che avviene in essi è semplicemente terrificante. Con cinque serial killer zombificati alle calcagna nel Tempio del Dolore, manicomi vari e altri 20 livelli, cosa potete aspettarvi? Ci saranno un bel po' di polemiche al momento del lancio di Shadow Man, l'anno prossimo, ma siamo convinti che possiate aspettarvi qualcosa di veramente impressionante. Ed ecco perché...



◄ Shadow Man si ispira a un fumetto, che è oscuro e spettrale come queste immagini.

UN TIPO INQUIETANTE

Non vi piacerebbe incontrare questo tipo in un vicolo buio (e neanche in uno ben illuminato, se è per questo). Mike LeRoi è il classico studentello inglese di successo, al quale capita di morire in un incidente automobilistico. Normalmente una cosa del genere ce la aspetteremmo alla fine della storia, ma vedete, una sacerdotessa voodoo ha inserito la Shadowmask nel suo petto, resuscitandolo sotto forma di uno spietato zombi assassino.
Ora deve muoversi attraverso i due mondi, combattendo contro una banda di cinque serial killer che vogliono spalancare le porte che separano la Zona Morta dal mondo reale.





▲ Mike, ragazzo mio! Non perderai la testa mentre infuria il combattimento, vero?



▲ Ecco una delle prime immagini di Shadow Man. Confrontatela con quelle nuove.

SPEGNETE LE LUCI!

Shadow Man fa un vasto uso dell'illuminazione in tempo reale. È il risultato di un'abile programmazione che fa sì che l'ambiente in cui vi trovate modifichi i riflessi di luce sul vostro personaggio mentre questo si muove. In questo caso, la lava del pozzo di fuoco proietta su di voi un'inquietante bagliore rossastro. A parole sembra una sciocchezza, ma conferisce all'azione di gioco un'atmosfera spettrale.



È UN PO' UN MORTORIO, QUI!

La Zona Morta non ha un aspetto molto alla moda. I locali notturni scarseggiano nettamente, e nessuno qui potrebbe essere l'anima della festa. Solo qui però potrete incontrare serial killer, demoni e altre folli e contorte creature.



△ Negli spazi all'aperto come questo fate attenzione agli attacchi delle creature volanti. Tenete d'occhio il cielo...



△ Preparatevi a imbracciare, fra le altre armi, il Desert Eagle calibro 50, lo Shadowgun, la Flambeau, la Calabash e l'Asson.



△ La grafica stilizzata fa della Zona Morta un luogo assai più spaventoso di un'ambientazione alla 'Lara Croft contro Resident Evil'...



△ Visto che lo stesso Mike LeRoi è una tale schifezza, potete immaginare che i nemici non assomiglieranno alle ragazze di Playboy...



△ Sparate agli abitanti della Zona Morta dalla maggiore distanza possibile. Non lasciate avvicinare troppo quei mostriciattoli.

CHE RAZZA DI VOODOO STAI FACENDO?

Essere morti non è così brutto come sembra. Dal momento della sua miracolosa iscrizione al club degli zombi, la sacerdotessa voodoo ha conferito a Mike LeRoi (cioè a voi) poteri magici da utilizzare contro le forze delle tenebre. Si tratta di qualcosa di più che semplici esplosioni di luce sullo schermo, e ci sono incantesimi diversi adatti alle specifiche situazioni. Calcolare cosa usare e quando rappresenta uno degli aspetti più impegnativi del gioco.



QUANDO DUE MONDI SI SCONTRANO!

Shadow Man si sposta attraverso due mondi. La Zona Morta è un mondo di anime perdute, dove le forze del male stanno crescendo e si preparano a sferrare un attacco contro tutti noi della Zona Viva. Il mondo reale è il nostro, e ci valgono le regole normali. Se non riuscite a uccidere qui i serial killer che vi inseguono, potreste doverli attirare nella Zona Morta per farla finita con loro.





▲La Zona Morta in tutto il suo macabro splendore. È un posto da brivido, e non vorreste proprio arrivarci con un biglietto di sola andata.

▼Santa pace, qualcuno vuole accendere le luci?



▲Con spalle come quelle, il nostro Mike non dovrebbe avere problemi a trascinare un paio di serial killer nella tetra Zona Morta. È grosso come un toro!

◀Sia la Zona Viva sia quella Morta offrono spazi di gioco molto ampi, ma non arriverete da nessuna parte usando solo le armi: dovrete anche risolvere insidiosi enigmi.

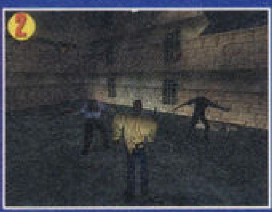


CARNE DA MACELLO!

In un gioco che sarà ricordato dalla storia come il primo thriller malsano e sanguinario per Nintendo 64, preparatevi ad affrontare e ad abbattere cose veramente massicce. Ecco quelli che possiamo farvi vedere senza che la nostra rivista venga sequestrata da tutte le edicole del paese.



▲ Siete lì che camminate lungo un corridoio pensando ai fatti vostri, ed ecco che vedete questo mostriciattolo che striscia sul pavimento verso di voi.



▲ Di nuovo nel mondo reale: ma decapitare questi poliziotti nel manicomio potrebbe non essere sufficiente per finirli. Ve lo avevamo detto che questo era un brutto posto.



▲ Questi volatili sono creature ibride parte uccelli, parte pipistrelli e parte pterodattili. Fate attenzione, hanno artigli MOLTO affilati.



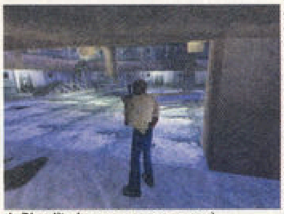
▲Il guerriero voodoo tornato dal mondo dei morti in persona.



▲Rannicchiatevi per mettervi al riparo quanto potete, poi fate fuoco contro quel maledetto.



▲L'illuminazione (scarsa) di Shadow Man crea una tensione inquietante.



▲Di solito le cose non sono così tranquille: il regno dei morti è un posto pieno di traffico.



▲Il materiale a cui si ispira Shadow Man non è rilassante, vero?

PRIME IMPRESSIONI

Lo abbiamo visto, ci fa paura...

Il nord dell'Inghilterra non è forse il luogo in cui vi aspettereste di dare la caccia a dei serial killer zombificati a cavallo tra il nostro mondo e quello degli spiriti, o di trovarvi alle prese con misteriose pratiche voodoo. Quando però siamo stati nell'ufficio degli sviluppatori di Shadow Man presso la sede inglese di Iguana, siamo stati sbattuti in giro tra New York, gli Everglades e (attraverso un settore della metropolitana di Londra infestato dai fantasmi) un



mondo spettrale chiamato la Zona Morta, alla ricerca di assassini putrefatti. Ah, ragazzi!

Atmosfera da farsela sotto

Shadow Man è uno dei giochi più inquietanti che abbiamo provato da molti anni a questa parte. Mentre vi aggirate attraverso la Zona Morta siete accompagnati da effetti sonori raccapriccianti e da urla degne della collezione completa dei film di Wes Craven. La grafica curatissima ha una qualità quasi patinata, e combinata con l'illuminazione debole e fioca vi fa tendere ogni singolo muscolo, mentre vagate attraverso i vasti spazi del gioco sapendo che qualcosa vi attende in agguato..

Quanto sarà originale

È inutile dire che questo gioco,



entrando in un campo molto affollato, dovrà assolutamente trovare il modo di fare le cose in modo originale. Dopo aver giocato con l'ultima versione di prova del gioco, possiamo dire senza dubbio che è diverso dagli altri. Da morire.

il pagellino

+ Potete impugnare un'arma con ciascuna mano. Una ventata di aria tetra per il Nintendo 64.

− La trama rischia di diventare un 'po' troppo complessa.

quando uscirà?

Per il momento è stato rimandato al 1999 e, anche se il meccanismo del gioco funziona bene, ci sono ancora alcuni problemi da risolvere.

Per la nostra prima anteprima di Shadow Man, vedete il numero di settembre. Tornerà a rallegrarci ancora.

PC

IN USCITA A
NOVEMBRE

SVILUPPATORE
RAVEN

EDITORE
ACTIVISION

GIOCATORI
1-32

ALTRE VERSIONI
DREAMCAST?

Games Master

HERETIC 2

Come regina dei giochi d'azione in terza persona Lara potrebbe avere i giorni contati, se il motore di gioco di Quake 2 abbandonerà le sue origini in prima persona in vista di una battaglia di poligoni...





Se qualcuno vi dicesse che il sistema di gioco di Quake 2 è stato sostituito perché non era all'altezza, probabilmente lo accusereste di eresia. In ogni caso non andreste molto lontano dalla verità, perché l'eretico in questione è lo sparatutto in terza persona Heretic 2.

Gli sviluppatori Raven hanno preso e riadattato il meccanismo di gioco dando vita a un'avventura d'azione in 3D in cui, per la prima volta in questa serie, potrete vedere il vostro personaggio sullo schermo, in stile Tomb Raider. Si sono inoltre liberati di tutte le diavolerie tecnologiche di Quake 2, scegliendo invece di sviluppare il tema della magia e dei mostri mitologici da cui avevano preso il via l'originale di Heretic ed entrambi gli Hexen. Non fatevi comunque prendere dal panico al pensiero di perdere lanciarazzi e pistole laser, perché Raven sta riempiendo Heretic 2 di armi in grado di garantire un vero banchetto di effetti speciali e un bel po' di sanguinose carneficine. Ci saranno sangue e membra sparse per tutto lo schermo quando vi getterete in uno degli scontri a fuoco di Heretic 2. Mentre Tomb Raider ha un andamento lento e contenuto, con sprazzi di azione occasionali, Heretic 2 punta a mantenere tutta l'azione frenetica e sconvolgente che rende tanto divertenti giochi come Quake 2 e altri sparatutto in prima persona. Ma sarà in grado di sommare a questo tutti i movimenti dei personaggi, i rompicapi e l'azione in stile platform consentiti dal passaggio alla terza persona?

Sembra proprio un sogno, ed ecco cosa siamo in grado di dirvi dopo averci giocato per una settimana...

TI HO FATTO MALE?

Questo è davvero fantastico. Più le creature assomigliano a esseri umani, più potete rendervi conto veramente di quanto male state facendo loro. All'inizio sembrano tipi abbastanza a posto e in buona salute, ma sparate qualche colpo e vi accorgerete che cominciano a sembrare un po'... indisposti. Prima che scappino al pronto soccorso per farsi ricucire le ferite e per rubare qualche vestito pulito, sarà meglio che li finiate.



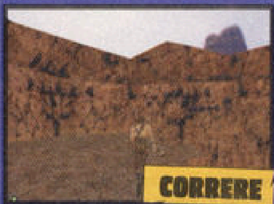
Vedete il sangue sulle loro tuniche? I vestiti di questi tipi erano bianchi quando vi hanno attaccato. E adesso, guardate che macchie!

SI MUOVE MEGLIO DELLE SPICE GIRLS!

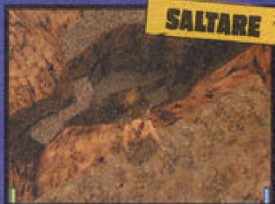
Ora che l'azione è passata alla terza persona, i livelli sono stati creati in modo da permettere agli sviluppatori di sfoggiare tutti i movimenti di cui l'eroe di Heretic 2 è capace...



▲ Lo scenario è così bello che potrebbe venirvi voglia di passeggiare un po' guardandovi intorno.



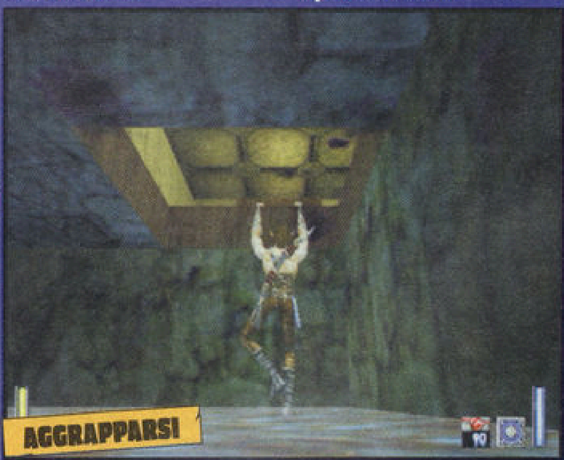
▲ Perché limitarsi a camminare, quando potete correre dappertutto? I ponti e i dirupi però possono essere pericolosi se andate a tutta velocità.



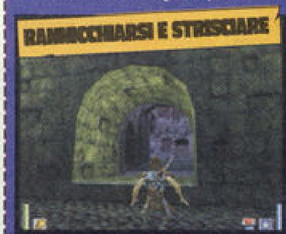
▲ Beh, come potreste fare altrimenti per superare quel pozzo praticamente senza fondo? Con un ponte? No, ragazzi, dovete saltarlo!



▲ I disegnatori dei livelli adorano nascondere oggetti nei punti più irraggiungibili. Per trovare le cose in Heretic 2 vi serviranno gli scarponi.



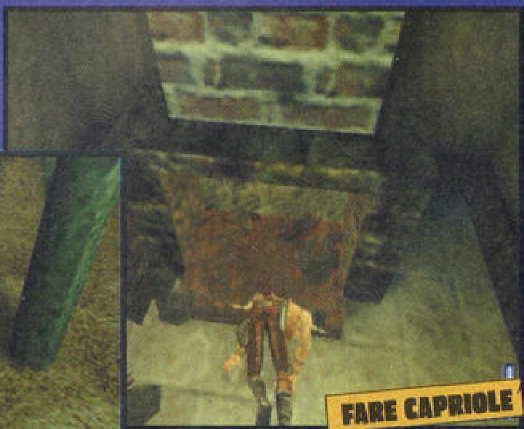
▲ Le cose si fanno un po' spinose quando saltate e vi aggrappate con la punta delle dita. Utile anche per tirarvi fuori dall'acqua in alcuni posti.



▲ Se non vi vedono, i nemici non possono spararvi addosso. Ed è anche un pratico sistema per trovare oggetti nascosti.

▼ Nuotate sott'acqua esplorando cunicoli e acque infestate da pesci alla ricerca di altre... COSE!





▲ Lo facciamo spesso, ma nessuno sa con certezza se ha qualche utilità strategica nel gioco. Forse serve solo per farsi due risate.

La miglior difesa è l'attacco

Le armi servono per uccidere, non per difendersi. Oltre che delle armi offensive che vi portate addosso, disponete anche di una gamma di incantesimi che provocano una morte particolarmente violenta a qualsiasi essere osi avvicinarsi troppo a voi.


▲ Pensate di avermi circondato, eh? Provate un po' di queste difese magiche. Fanno una certa scena.


▲ È in stanze come queste che vedrete l'intelligenza artificiale in tutta la sua potenza.


▲ Oh, magia verde. Adesso si fa sul serio. Quelle palle uccideranno tutti i mostri nel loro raggio d'azione.

AMMAZZALI TUTTI!

Nella versione definitiva del gioco ci sarà una scelta di nove armi offensive (più quattro difensive). Ecco qui quelle già disponibili...



▲ Una pioggia di frecce rosse semina una morte fiammeggiante. Meglio aprire l'ombrello.



► Fare a pezzi casse è un lavoro per il vostro bastone chiodato.



▲ È un'arma semplice, ma funziona. E ha anche un buon raggio d'azione.



► Spara scariche di energia a mitraglia. Fico!

SEMPRE SUL BERSAGLIO...

È frustrante quando sparate una bordata contro un mostro solo per finire colpiti perché non eravate nella posizione giusta, non è vero? Il sistema di puntamento di Heretic 2 fa la parte difficile del lavoro al vostro posto. Seleziona la creatura più vicina e concentra i vostri colpi sul bersaglio, spostandosi addirittura quando si avvicinano altri mostri.



ESISTONO FORME DI VITA INTELLIGENTI

Secondo le parole di Dan Freed di Raven "L'intelligenza artificiale che guida i nemici all'interno del gioco è stata completamente ridefinita rispetto a Quake 2. Usiamo un sistema di punti guida che aiuta le creature a muoversi attraverso i livelli. All'occorrenza aprono porte, utilizzano ascensori, nuotano e saltano su posizioni elevate". Sembra interessante.


► Può darsi che questo tipo vi abbia dato la caccia per tutto il livello, guardando dove eravate diretti e cercando il modo migliore per acchiapparvi. Vi fa paura? Per fortuna gli avete appena arrostito il didietro con una palla di fuoco, così impara.

SBALORDITIVO!

Nella zona del porto nuotate sotto il molo per entrare in un edificio, ma qualcuno vi attende al varco vicino all'ingresso. Lanciate una scarica di palle di fuoco attraverso l'entrata, e osservate il povero guardiano sanguinare sempre più. Poi sarà il momento di darsi da fare.


▲ Tutte le porte sembravano sbarrate, ma quaggiù c'è un'entrata. Meglio raggiungerla a nuoto.


▲ A questo tipo non fa molto piacere che voi entriate per derubarlo, per cui vi lancia addosso della roba.


▲ Care vecchie palle di fuoco. Lo incoraggeranno a procurarsi un antifurto più efficace.


▲ È morto, quindi potete saccheggiare la casa. Sparategli ancora, giusto per prudenza.

PRIME IMPRESSIONI

Heretic 2 potrebbe mandare Lara a lavare i piatti!

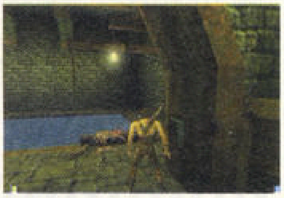


Ha un aspetto magnifico. Le texture delle immagini sono praticamente perfette, e i giochi di luce sono fantastici sia nei corridoi più oscuri che nelle vaste zone all'aperto. I movimenti sono fluidi come in un gioco in prima persona, ma saltare è molto più facile ora che potete vedere esattamente cosa succede.



Vista Mouse

Se utilizzate l'opzione Mouse Look di Quake 2, correre in giro è facilissimo. Rimanete fermi e spostate il mouse prendendo il controllo della telecamera: potete guardare dappertutto senza i tremiti e gli scossoni che infestano gli altri giochi in terza



persona.

Il brivido dell'omicidio

È pieno di personaggi da ammazzare: strane creature, esseri umani e mutanti (è l'unica parola per descriverli). Se tenete presente che le armi non hanno l'aspetto militare che hanno in Quake 2, fanno un bel po' di danni quando sparano.
L'arco funziona alla grande, e anche le semplici palle di fuoco hanno un che di speciale.

il pagellino

+ Anche usato in terza persona, il meccanismo di Quake 2 è grande come sempre.

− Rischia di perdersi nell'attesa di Tomb Raider 3.

quando uscirà?

Raven sta preparando nuovi livelli e mettendo a punto le telecamere in 3D per renderle assolutamente perfette.

Questa è solo una prima occhiata a Heretic 2, ma preparatevi a vedere una recensione al più presto.

IN USCITA A
NOVEMBRE

SVILUPPATORE
NINTENDO
EDITORE
NINTENDO
GIOCATORI
1
ALTRE VERSIONI
NESSUNA

THE LEGEND OF ZELDA 64
OCARINA OF TIME



Incredibilmente, solo pochi mesi ci separano da uno dei più agognati giochi per console dell'anno. Preparatevi a rimanere di sale. Benvenuti a The Legend of Zelda 64.





Ricordate la primissima foto che avete visto di Zelda 64? Era, ci scommettiamo, quella che vedete qui sopra, a sinistra. Le abbiamo messo accanto l'ultima foto del più gran gioco che la Nintendo abbia mai creato. Tra le due foto scorrono oltre tre anni di sviluppo.

Se possiamo credere ai distributori europei della Nintendo, Zelda 64 è praticamente in dirittura d'arrivo. Dicembre è la data segnalata per il sensazionale debutto di Link & C. sul Nintendo 64, un mese dopo che l'America e il Giappone lo avranno provato. Quindi, perché stiamo tutti attendendo che questo gioco faccia spuntare la propria testa all'orizzonte? Beh, è il quinto capitolo dell'eccezionale serie degli Zelda ma, più che altro, è il gioco che potrebbe salvare la console in Giappone. Inoltre, è il primo gioco per Nintendo 64 a utilizzare una cartuccia da 256 mega. Tanto per darvi un'idea, ricordate quanto era grande Super Mario 64? Ricordate quanto tempo ci voleva per finirlo? Beh, era contenuto in una cartuccia da 64 mega. Questo rende Zelda 64 QUATTRO volte più grande del primissimo gioco per Nintendo 64. Quattro... volte... più... grande... Ah, e c'è anche il dettaglio insignificante che è probabilmente il gioco più bello per console mai creato, almeno dal punto di vista grafico. Cominciate a prenotare la vostra copia fin da adesso...

Uniamoci!

Non tutti stanno tentando di conquistare il reame. Link, in viaggio alla ricerca della principessa, è accompagnato da numerosi amici e da Navi, le cui virtù da folletto sono un sistema d'allarme piuttosto comodo.



▲ Vedete quel blob blu? È Navi. Svolazzerà intorno a Link nel corso del gioco. Potrebbe essere addirittura in grado di parlare!



► In ogni caso, quando Link si troverà in una situazione rischiosa, Navi inizierà a lampeggiare in rosso, avvisandovi che un pericolo è vicino...

Più magri, più belli



Gannondorf, nei capitoli precedenti di Zelda su NES, Super Nintendo e Game Boy, è sempre stato una specie di maialotto. Un viscido e malvagio maiale, ma comunque un maiale. Beh, insieme a una nuova era arriva un nuovo Gannondorf. Vestito di nero, l'arci-nemesi di Link fa molta più paura adesso. Osservate semplicemente le immagini di apertura di Zelda 64, che raffigurano l'indifesa Principessa Zelda mentre viene rapita da Sua Malvagità Ladrona e i suoi scagnozzi...









1 Oh, santo cielo, no! Zelda emerge dall'oscurità del castello rincorsa da uno dei malvagi scagnozzi di Gannondorf. Quindi viene portata via nella notte. Da dietro Link si sente il suono di una risata...





...ed emerge questo tizio, più cattivo che mai. La telecamera fa una zoomata per una inquadratura ravvicinata della sua faccia, e il tipo inizia a ridacchiare...

Un'armata di note!

Zelda 64 vede Link alla ricerca dell'Ocarina del Tempo, che darà accesso al portale del tempo (forse tra le due forme di Link, giovane e vecchio)...





▲ Prima, però, dovrete trovare questo tizio: il suonatore d'arpa. Apparendo in varie sezioni del gioco, vi insegnerà come suonare l'Ocarina suonando l'arpa!

▼...tramite alcune melodie abbastanza complicate eseguite con l'utilizzo dei tasti A, B e C.



BERSAGLIO INQUADRATO!

La ragione per cui le battaglie di Zelda 64 sono così perfette è che, premendo Z, potrete inquadrare un nemico preciso. Un quadrato spezzato rosso apparirà sul nemico più vicino e porterà l'attenzione solamente su di lui. Questo significherà che le battaglie contro gruppi di nemici saranno molto più facili da gestire e più accurate.



ZAK! ZAK! GULP!

Le armi costituiscono una parte vitale nelle battaglie di Link, qualunque sia il suo stadio di crescita. In Zelda 64 vi verrà offerto un enorme arsenale di terribili strumenti di morte. C'è, naturalmente, anche il boomerang, che dimostra d'essere più utile di quanto non potreste immaginare...



▲ Sguainatela usando A e quindi continuate a premere A per menare fendenti. Più avanti nel gioco, Link potrà migliorarla, passando dalla sua spada regolare a una Master Sword e un Pugnale.



▲ Premete il pulsante C e la visuale diventerà in soggettiva. Ora muovete l'arco da sinistra a destra e scoccate...



▲ Elimina i nemici abbastanza agevolmente. Premendo C potrete passare alla visuale in prima persona.



▲ Funziona più o meno come una spada ma con meno potenza d'impatto. Beh, cosa vi aspettavate da un pezzo di legno, eh?



▲ Partirà e vi ritornerà in mano dopo aver fatto un po' di danno. È divertentissimo, ve lo assicuriamo.

È TEMPO DI CRESCERE!

Una delle attrattive più interessanti di Zelda 64 è quando Link cresce durante il gioco, da una semplice macchina da combattimento a un vero adulto. Quando accade ciò non è ancora chiaro, ma è tutto collegato alla storia che vede Link iniziare la sua cerimonia di passaggio all'età adulta...





▲ Il vecchio Link. Deve trovare la Triforza, che è nascosta nei boschi di Maze Woods...

◄...ed è anche il luogo dove si sta dirigendo Gannondorf. Dateci dentro!



POTENZIAMI!

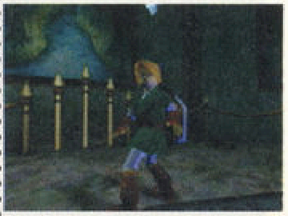
Al centro di Zelda64 c'è la Triforza, un potentissimo simbolo che sostiene l'universo con il suo potere e la sua energia. Gannondorf sta tentando di metterci sopra le mani e di utilizzarla per i suoi malvagi progetti. Link tenterà di impedire che i suoi piani vengano portati a compimento...



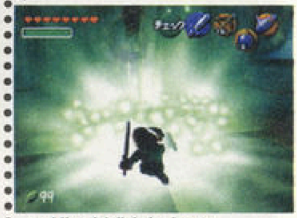
PRIME IMPRESSIONI

Zelda 64 sta prendendo l'aspetto di un capolavoro...

È fantastico. Dal momento in cui inizierete comincerà a scorrervi tra le dita la familiare qualità Nintendo, come per esempio nello stupefacente filmato del rapimento di Zelda e nella coinvolgente colonna sonora. Giocarlo sarà ancora meglio. Il sistema di controllo è stato ottimamente concepito: l'uso di Z per bloccare l'obiettivo, per esempio, risolve tutti i problemi di combattimento in 3D, e non



Mentre vaga per la stanza, Link sente qualcosa... un rumore dietro di lui...



...arg! Uno dei dipinti sul muro improvvisamente esplode! Quindi...

dovrete attendere troppo per la vostra prima battaglia. Alla luce di ciò, questo è più un gioco di ruolo d'azione che l'RPG canonico che tutti noi ci aspettavamo. Con questo non vogliamo dire che non ci sia la quota necessaria di incantesimi e magie, o una storia coinvolgente. Il gioco ha entrambe queste caratteristiche. Il fatto che conti molto sull'azione, però, significa che attrarrà più o meno tutti, non solo i ragazzi o le ragazze che amano i giochi di ruolo. Ah, e lo scenario delle battaglie fino a ora? Dovrebbe essere questo: ecco Link che si scontra con Gannondorf in una misteriosa stanza ottagonale. Guardate quei dipinti...



... emerge questo... Gannondorf, in sella al suo ugualmente malvagio cavallo...



La missione di Link? Colpire Gannondorf mentre salta tra i dipinti...

Un'angolazione differente!

L'intento di Miyamoto era quello di rendere Zelda 64 il più possibile simile a un film. Ecco perché le scene d'intermezzo sono così d'atmosfera. Ah, e prende in prestito dal cinema anche alcuni simpatici trucchetti con le telecamere, soprattutto con queste angolazioni delle visuali del gioco. Ricorda Resident Evil, eh? Naturalmente, Zelda 64, nonostante non abbia astuti filmati in full motion video, assomiglia più a un film di quanto non faccia qualsiasi altro gioco per console. Spettacolare...



► Uau. Link vaga per una delle tante, tante regioni interne di Zelda 64. Guardate che dettaglio.



◄ Navi svolazza nelle vicinanze e, come potete vedere, al momento c'è poco pericolo. Al momento... ah ah ah!





▲ Mentre Link vaga in locazioni vaste come questa, la telecamera gira dietro di lui e cattura pienamente la bellezza dell'ambientazione.

RIEMPITEVI LA BOCCA

Mentre ci sono città e chiese fantastiche, ci sono anche alcune tipiche locazioni Nintendo inserite nei luoghi più improbabili. Date un'occhiata qui..



► Questa area rossa morbida va avanti per secoli. È difficile dire cosa sia...



▲ ...finché non raggiungete questo. Ma questi... non sono... denti?

Locazioni super!

Il livello di dettaglio delle locazioni non è meno che stupefacente. In certi luoghi, infatti, Zelda 64 sembra quasi foto-realistico. Chi avrebbe mai pensato che un simile livello di dettaglio sarebbe mai stato possibile?





▲ Le texture e le ambientazioni sono così realistici da far venire i brividi. Aspettiamo con ansia.



► Ragazzi, guardate che scenari! Sì, sembra proprio essere il gioco più bello per console.



▲ Le città sono fantastiche. È come guardare una cartolina. Quasi incredibile, veramente.



► Ed ecco il castello di Zelda. Dopo che è stata rapita nella prima scena, Link deve trovarla. È tempo di boomerang!

Quattro chiacchiere

Le intenzioni della Nintendo con Zelda 64 furono di avere più testo possibile, e questo spiega le ragguardevoli dimensioni della cartuccia. Il gioco vanta quindi circa 40 minuti di dialoghi, che si dipanano in circa 800 messaggi differenti. A chi servono i CD?







▲ Chiacchierate con i passanti nelle città splendidamente dettagliate di Zelda 64.



► La quantità di conversazioni contenute nella cartuccia da 256 mega è incredibile. 40 minuti, vi assicuriamo!

venendo ai fatti...

Lo splendore visivo di Zelda 64 è migliorato moltissimo durante il periodo di programmazione. Guardate queste due foto, scattate a 18 mesi di distanza l'una dall'altra...



▲ Una prima foto di Zelda 64 un anno e mezzo fa...



▲ ...e una foto dell'ultima versione. Una bella differenza eh?

I CATTIVI

La domanda è, naturalmente, con chi possiamo attaccare briga in Zelda 64? Beh, senza considerare i fantastici boss, ci sono moltissime persone con cui azzuffarsi.





▲ Una specie di grossa roccia. Non ci andate troppo pesanti. Vi aspettano delle sorprese.

◀ Nel frattempo, potreste occuparvi di questi. Bloccate l'inquadratura e giù spadate!



▲ Guerrieri scheletrici: i nemici di Link nei primi livelli. Uccideteli ed esploderanno, spargendo quelle ossa in giro.

▶ Un attacco a sorpresa dal muro! Zelda 64, credeteci o no, è tanto perfetto per i novellini quanto per i più esperti. Prendete questa grande mano blu per esempio. Vi farà saltare dalla sorpresa!



▼ Nemici tipo raptor. Colpiteli per bene oppure salteranno all'indietro e vi si scaglieranno contro velocemente. Questi sono dei fanti, ma molto pericolosi.

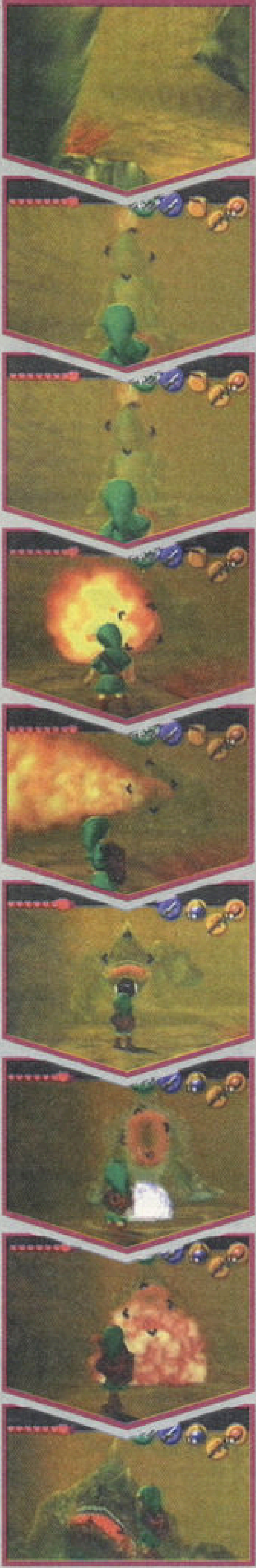




Ed ecco a voi... i boss!

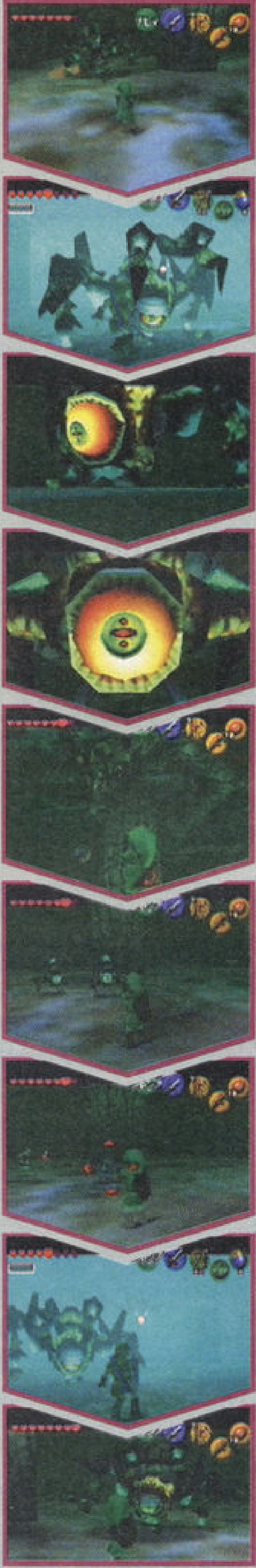
Zelda 64 è ricco di malvagi avversari come di cattivi meno importanti. Il vero punto di forza del gioco però sono i boss, i quali sono più grandi, possenti e paurosi di qualsiasi cosa mai vista prima. Preparatevi a urlare. Non stiamo scherzando...

LUCERTOLA!



▲ Impressionante non è vero? Ecco, qui l'abbiamo fatto sembrare più semplice di quanto effettivamente non sia.

RAGNO!



▲ Questo boss vi farà accapponare la pelle. Osservate le sue pupille che roteano, poi guardatelo spargere in giro dei simpatici ragnetti. Urgh!

PRIME IMPRESSIONI

GIRARE A CAVALLO

Il cavallo in Zelda 64 permette a Link di spostarsi lungo le distanze che non può coprire a piedi. Questo è essenziale dal momento che il gioco è così vasto che è impossibile che il



giocatore veda tutto quello che gli serve a piedi. Una volta sulla schiena di Dobbin potrete anche usare arco e frecce mentre vi muovete, per attaccare dei malvagi aggressori. Si attacca allo stesso modo, con Z utilizzato per bloccare l'obiettivo. Il cavallo continua a muoversi finché non uscite dalla modalità armi. Oh, e quando il cavallo incontra un ostacolo solido, come un muro, si rifiuta di proseguire e alza le zampe anteriori. Questa parte è



fantastica. Il modo in cui il cavallo reagisce è ESATTAMENTE quello in cui reagirebbe nella vita reale. Il nome del cavallo non è ancora sicuro ma, in ogni caso, potrete rinominarlo, se vi va, dalla schermata principale. Quando abbiamo giocato a Zelda 64, siamo rimasti stupefatti dai movimenti realistici del cavallo e dalla gran quantità di luoghi in cui si può portarlo. Potrete anche cavalcarlo nelle città. Fantastico! Il cavallo non sarà utilizzato solo per far cavalcare Link. Avrà una parte tutta sua nella trama del gioco. Non sarebbe in un gioco Nintendo se fosse solo un mezzo di trasporto!

il pagellino

+ Scenari fantastici, trama brillante, azione intensa e, finalmente, un gioco di ruolo per Nintendo 64!

− Non è ancora uscito!

quando uscirà?

Zelda 64 dovrebbe uscire in Giappone a novembre. Aspettatevi una gigantesca anteprima in futuro.

Lo abbiamo aspettato per anni. Potete trovare molte notizie nei numeri scorsi, e ne troverete molte nei prossimi.

GAME BOY COLOUR



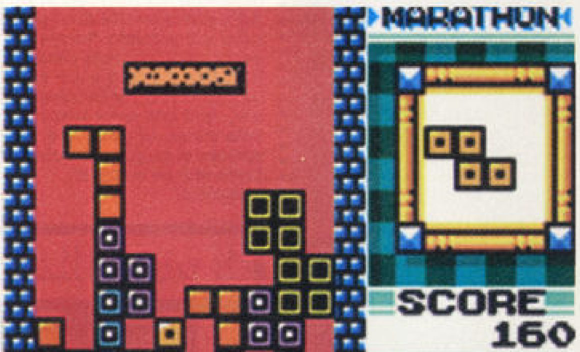
L'attempato Game Boy dà un tocco di colore alla sua vita...

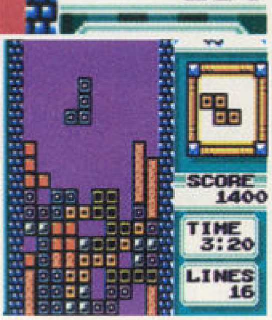
Il Game Boy è in circolazione da dieci anni, ha venduto 60 milioni di esemplari e ha scocciato mezzo mondo con le sue musichette. Anche se tutti gli vogliamo bene, nessuno potrebbe definirlo un prodotto all'avanguardia della tecnologia. I suoi punti di forza stanno piuttosto negli ottimi giochi e nel fatto che ci potete giocare anche mentre siete seduti in tram.

Questo almeno finora. Il nuovo Game Boy a colori di Nintendo sembra destinato a offuscare il suo predecessore monocromatico grazie a un vivacissimo display a 56 colori e a una infornata di nuovi giochi che dovrebbero trarre il massimo dal nuovo formato in technicolor, tra cui nuove versioni di classici come Tetris e Zelda. L'autonomia delle batterie sarà di ben dieci ore, e molto opportunamente sarà possibile anche utilizzare le vecchie cartucce in bianco e nero del Game Boy tradizionale. L'apparecchio dispone infatti di tre modalità di visualizzazione: a dieci colori (come il Super Game Boy sul Super NES), a 32 colori, e la modalità completa a 56 colori. Al momento ci sono poche notizie a proposito dei nuovi giochi, ma è già stata annunciata la pubblicazione di Pocket Turok 2, Top Gear, NBA Jam '99, Deja Vu 2: Ace Harding (il seguito di un indimenticato gioco NES) e di molti altri giochi in vista dell'uscita in Europa dell'apparecchio, prevista per prima di Natale. La stessa Nintendo scenderà in campo con sei nuovi titoli, che comprenderanno le nuove versioni a colori di tre grandi classici (Tetris, Zelda e Wario). In attesa di una futura recensione, date un'occhiata a queste immagini...

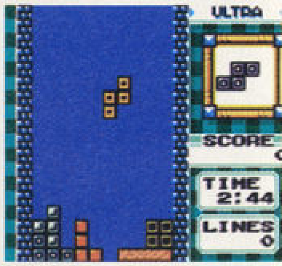


Un gradevole aggiornamento per Game Boy Colour del gioco che ha fatto conoscere il Game Boy nel mondo. Ed è sempre uno dei giochi più spaventosamente coinvolgenti di tutti i tempi...

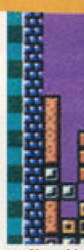




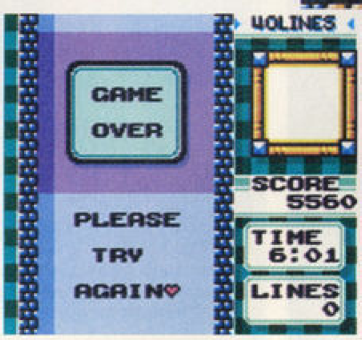
▲ Bellissimi colori! Nella nuova versione di Tetris (che in Giappone si chiama Tetris DX) fate ruotare blocchetti colorati, anche se il meccanismo del gioco rimane invariato.



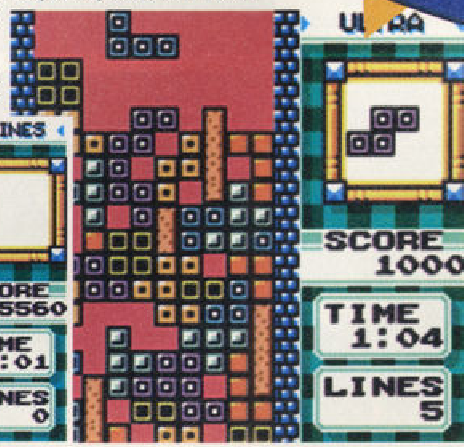
▲ Anche la vostra mamma può giocare a Tetris. Riempite gli spazi in modo da formare una linea continua... e proseguite all'infinito.



▲ Oh, no! La maledetta forma che lascia sempre uno spazio vuoto tra i blocchetti.



▼ "Riprova". E lo farete, certo. Ancora, ancora e ancora. Tetris è probabilmente il gioco più "da assuefazione" di tutti i tempi.



◄ Batterie con un'autonomia di dieci ore (maggiore di quella del Game Boy Pocket): farete in tempo a farvi venire gli occhi rossi molto prima di spegnere l'interruttore.

Dei 60 milioni di possessori di Game Boy sparsi per il mondo, almeno 30 milioni saranno ancora impegnati in qualche punto dell'epica avventura sul piccolo schermo nata dal genio di Miyamoto. Pare che questa versione a colori sarà il massimo, anche se avremmo preferito un seguito a 56 colori!





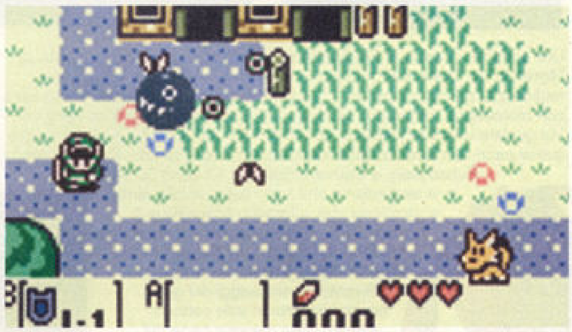


▲ Link avrà un aspetto migliore sul Nintendo 64: qui c'è un sacco da giocare.

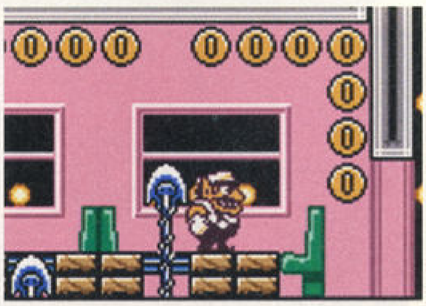
► I colori sono sbiaditi, ma è comunque bello vedere Zelda un in modo diverso.

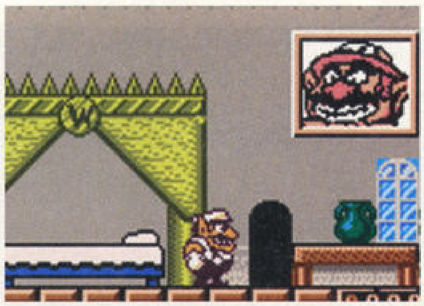
▼ Zelda è sempre stato piena di puzzle.





L'alter ego di Mario e suo arci-nemico è ora un malvagio completamente a colori. Già in circolazione per il Game Boy standard in bianco e nero, è stato tenuto da parte per il lancio del Game Boy Colour in Giappone.







► Wario Land 2 non è all'altezza delle fantastiche uscite di Mario per Game Boy, ma dovrebbe piazzarsi più che bene quanto ad azione platform completamente a colori.





▲ Raccogliere monete a quintali in uno spettacolare technicolor. Carino!

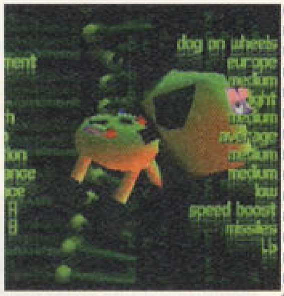
◄ Non si muore in Wario Land 2. Ah!

SPACE STATION SILICON VALLEY





▼ Un cane con le ruote... e non è solo.



Una stazione spaziale è l'ambientazione dell'ultima avventura di DMA per Nintendo 64. Dopo aver intrapreso un tentativo di creare robot auto-replicanti la stazione spaziale è ora infestata da mostri bizzarri, come lama con motoseghe, tartarughe blindate e orsi polari con cingoli da bulldozer. Voi guidate un robot avanzato di nome EVO che deve combattere contro questi pazzi meccanizzati attraverso territori vari: Prateria, Deserto, Artide, Subacqueo, e Stazione Spaziale. Ci sono 50 livelli e vi assicuriamo che sono zeppi di folli nemici e rompicapi che vi faranno scervellare. Il Nintendo 64 è ricco di giochi di piattaforme e avventure graziosi, ma Space Station Silicon Valley è qualcosa di davvero differente. I personaggi del gioco hanno l'aspetto in stile cartone animato della maggior parte dei giochi di piattaforma per Nintendo 64, ma sono aggressivi e malvagi. DMA si è creata una gran reputazione nel fondere trame di gioco basate sugli enigmi con immagini affascinanti. Silicon Valley con i suoi replicanti potrebbe essere uno dei più bizzarri esempi di questa sua capacità.









▲ Gli ambienti sono ricchi di elementi dei giochi di piattaforme tradizionali.



▲ Un livello pieno di neve? "Equilibratelo" con uno desertico.

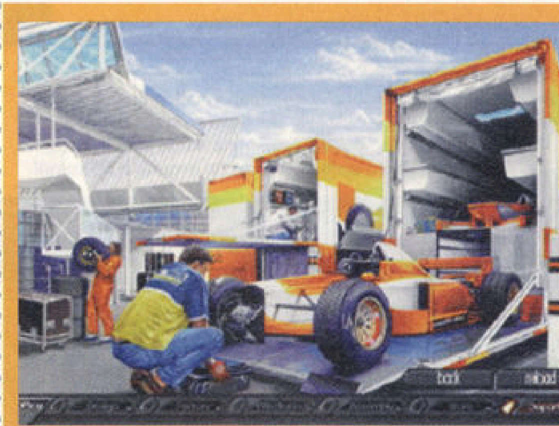


► Qui dovrete salvare dei pinguini.



▲ Accidenti... il cane-carriola! I cani a rotelle sono di moda nel futuro.

DISPONIBILE PER N64 — **Potrete mettere le mani su questo bel titolo al più presto. Non perdete il prossimo numero di Games Master, in cui lo esamineremo con cura!**



▲ Invece dei brividi delle corse di F1 avrete il mal di testa da gioco gestionale.





F1 MANAGER

I giochi basati sulla gestione di una squadra di calcio esistono da molto tempo. Quelli che invece sono dedicati alla Formula 1 sono più rari, ma questo nuovo arrivato cerca di riequilibrare il bilancio, permettendovi di controllare la vostra scuderia di Formula Uno. Assumete il controllo tecnico e amministrativo della squadra e guardate la corsa dalla posizione di comando. Assumete i migliori ingegneri e usate i test telemetrici per ottenere il massimo da auto e squadra.



DISPONIBILE PER PC — **Fan della Formula Uno: potrete averlo a dicembre.**

URBAN CHAOS

L'ultima avventura di Eidos è ambientata in una città nel prossimo futuro. Usando arti marziali e armi devastanti dovete far scomparire dalla città le bande di delinquenti. Un nuovo motore grafico promette combattimenti fluidi e un'esperienza quasi cinematografica.



▲ Questo gioco vi porta dai tetti della città alle fogne e ai sottopassaggi.

DISPONIBILE PER PC — **Ricorda un po' Tomb Raider. Sarà distribuito nell'aprile 1999.**

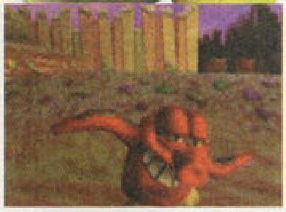
PEN PEN

Qualunque sia la sostanza che la Compagnia di Rifornimento dell'Acqua giapponese ha fatto penetrare nella sua H2O, gli effetti sono sempre più evidenti. Pen Pen, il più recente gioco annunciato per il Dreamcast, è follia allo stato puro. Scegliete una delle sette creature di Pen Pen (tra le quali troverete un ippopotamo, uno squalo, un cane, un pinguino e una piovra) che vivono su questo pianeta di ghiaccio, quindi fatela arrivare al traguardo per prima, davanti agli altri bizzarri personaggi del gioco. Ha tutti i segni distintivi dei titoli giapponesi: personaggi graziosi, ambienti colorati e trama bizzarra. Laggiù venderà come il pane quando sarà distribuito, lo stesso giorno del debutto del Dreamcast.





◄ Questo pinguino è Sparky: vivace, infantile e follemente veloce.







▲ Questo è Todo Pen, un potente leone marino "orizzontale" ma incline agli attacchi d'ira.

◄ Corsa, nuoto e scivolamento rendono questo videogioco una sorta di triathlon...

DISPONIBILE PER Dreamcast

Con l'uscita di questo gioco direte addio alla logica.



▲ Questo gioco è caratterizzato dalla facilità di guida in stile arcade...

► ...e da tanti brividi. Non perdete il controllo!

TOCA TOURING CAR 2

Il TOCA originale era un gioco di corse automobilistiche giocabilissimo e i programmatori sono all'opera per lanciarne il seguito, per i giocatori di PSX bramosi di velocità. Il titolo promette corse mozzafiato e una giocabilità da cardiopalma. Un nuovo motore grafico farà scattare questo gioco davanti a tutti i concorrenti: ogni auto è stata completamente riprogettata!
L'originale aveva un carro armato e una Cadillac Rosa nascosti al suo interno... cosa si celerà, adesso, nel cruscotto?



DISPONIBILE PER PlayStation

Questo gioco ci piace davvero e non vediamo l'ora di trovarlo sugli scaffali.



PIZZA SYNDICATE

Il mondo della produzione della pizza è la base di questa simulazione realizzata da Software 2000. Usate il vostro acume affaristico, "ungete" qualche mano e monopolizzate il mercato dei fast food della città. Una quattro formaggi che strizza l'occhio a cosa nostra...



DISPONIBILE PER PC

Una simulazione che combina il Padrino con i fast food. In arrivo immediatamente.

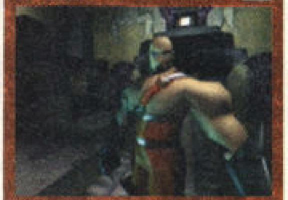
Champ Manager 3

PC



Un altro gioco di calcio manageriale, con elenchi di giocatori e diete.

TRIBAL



I punk sbeffeggiano la società raffinata e prendono parte a questo storto picchiaduro.

WLS '99

PC



Arrivano gli aggiornamenti per le simulazioni calcistiche. Eccone uno da provare!

SMALL SOLDIERS



Il debutto dei piccoli ma letali soldatini di plastica dai creatori di Toy Story.

STARCON



Un gioco saturo di azione che vi getta nelle profondità dello spazio a sparare come matti.

LAPD 2100AD



I poliziotti del futuro cercano di neutralizzare le bande di delinquenti che terrorizzano Los Angeles...

GIOCHI IN

Il calendario indispensabile di Games Master

Dimenticatevi di date di compleanno e di festività nazionali, queste sono le date che interessano davvero a un videogiocatore! Sono le date di uscita di tutti i videogiochi, ordinate per mese e per formato. Troverete anche le date di uscita annunciate per i due mesi passati, così che possiate sapere quando è uscito il capolavoro che vi siete persi! Ricordate inoltre che queste sono le date di uscita annunciate dagli editori, e che possono essere leggermente diverse per ogni nazione, Italia compresa. Buona caccia all'acquisto...

SETTEMBRE

DATA	NOME DEL GIOCO	EDITORE	FORMATO
11	Tekken 3	Sony	PSX
11	San Francisco Rush	GTI	PSX
11	Shadow Gunner	Ubisoft	PSX
11	Chopper Attack	GTI	N64
11	Mission: Impossible	Infogrames	N64
11	Mortal Kombat 4	GTI	N64
11	Off Road Challenge	GTI	N64
11	Creatures 2	Mindscape	PC
11	Gabriel Knight 3	Cendant	PC
11	Grand Prix Legends	Cendant	PC
11	Lode Runner 2	GTI	PC
11	Mortal Kombat 4	GTI	PC
11	Off Road Challenge	GTI	PC
14	Sentinel Returns	Psygnosis	PC
18	C&C Retaliation	Virgin	PSX
18	Aironauts	Infogrames	PSX
18	Hardball 6	EA	PSX
18	Moto Racer 2	EA	PSX
18	SCARS	Ubisoft	PSX
18	Biofreaks	GTI	N64
18	Biofreaks	GTI	PC
18	Caesar 3	Cendant	PC
18	Earthsiege 3	Cendant	PC
18	Enemy Zero	Sega	PC
18	MIA	GTI	PC
18	SCARS	Ubisoft	PC
18	Starsiege	Cendant	PC
18	TransAm Racing	GTI	PC
18	Deep Fear	Sega	SAT
18	Batman	Infogrames	GB
18	Batman: Return of the Joker	Infogrames	GB
18	Grand Prix	Infogrames	GB
18	Looney Tunes	Infogrames	GB
18	Tazmania	Infogrames	GB
18	Wired	SCI	GB
23	Colin McRae Rally	CodeMasters	PC
25	Biofreaks	GTI	PSX
25	Duke Nukem – Time To Kill	GTI	PSX
25	Madden NFL '99	EA	PSX
25	Mortal Kombat 4	GTI	PSX
25	Ninja	Eidos	PSX
25	Wild 9	Interplay	PSX
25	1080° Snowboarding	THE	N64
25	Paperboy	GTI	N64
25	Hedz	Hasbro	PC
25	Moto Racer 2	EA	PC
25	Aironauts	Infogrames	PC
25	Outcast	Infogrames	PC
25	Rushdown	Infogrames	PC
25	Starsiege Tribes	Cendant	PC
25	War of the Worlds	GTI	PC
26	Half Life	Cendant	PC
26	XFighters	Cendant	PC
N.D.	Actua Tennis	Gremlin	PSX
N.D.	Buggy	Gremlin	PSX
N.D.	Constructor	Acclaim	PSX
N.D.	ISS Pro '98	Konami	PSX
N.D.	Joe Blow	Telstar	PSX
N.D.	N20	Gremlin	PSX
N.D.	Pet in TV	Sony	PSX
N.D.	Predator Racing	Ubisoft	PSX
N.D.	Tiger Woods	EA	PSX
N.D.	Tennis 2	Ubisoft	PSX
N.D.	Viva Football	Virgin	PSX
N.D.	All Star Tennis	Urbisoft	N64
N.D.	Fighting Force	Eridos	N64
N.D.	Gex 2	rGTI	N64
N.D.	Montezumas Retrurn	Take 2	N64
N.D.	Predator Racingr	Ubisoft	N64
N.D.	Twisted Edge	THE	N64
N.D.	Sin	Activision	PC
N.D.	Actua Tennis	Gremlin	PC
N.D.	Assault	Telstar	PC
N.D.	Dreams	Cryo	PC
N.D.	F1 Racing '98	Ubisoft	PC
N.D.	Hardwar	Gremlin	PC
N.D.	Special Ops	BMG	PC
N.D.	Fifth Element	Ubisoft	PC
N.D.	World Manager	Ubisoft	PC
N.D.	X-Car	Virgin	PC
N.D.	XFire	Virgin	PC
N.D.	Monopoly	Konami	GB
N.D.	Montezumas Return	Take 2	GB
N.D.	Plague	Take 2	GB

OTTOBRE

2	Future Cop LAPD 2100	EA	PSX
2	NHL '99	EA	PSX
2	Need for Speed 3	EA	PC
2	Football Manager '99	EA	PC
2	The Boss	Infogrames	PC
2	Small Soldiers	THQ	GB
9	Mask of Eternity	Cendant	PC
9	Return to Krondor	Cendant	PC
9	Space Circus	Infogrames	PC
16	Space Circus	Infogrames	N64
16	Wargasm	Infogrames	PC
23	Gabriel Knight Mysteries	Cendant	PC
27	Turok 2	Acclaim	N64
30	Bomberman Hero	THE	N64
30	Homeworld	Cendant	PC
30	Sierra Football '99	Cendant	PC
N.D.	Fifth Element	Sony	PSX
N.D.	Medievil	Sony	PSX
N.D.	NBA Jam '99	Acclaim	PSX
N.D.	NFL Extreme	Sony	PSX
N.D.	Spyro	Sony	PSX
N.D.	Thrill Kill	Virgin	PSX
N.D.	Victory Boxing	Virgin	PSX
N.D.	NBA '99	EA	PSX
N.D.	Knockout Kings '99	EA	PSX
N.D.	Small Soldiers	EA	PSX
N.D.	Wild Arms	Sony	PSX
N.D.	Zero Divide 2	Sony	PSX
N.D.	Bass Hunter	Take 2	N64
N.D.	Buck Bumble	Ubisoft	N64
N.D.	Conker's Quest	THE	N64
N.D.	Gex 64	Interplay	N64
N.D.	Knife Edge	THE	N64
N.D.	Puzzle Game	THE	N64
N.D.	RC Racing	THE	N64
N.D.	Silicon Valley	THE	N64
N.D.	Brian Lara Cricket	Codemasters	PC
N.D.	Falcon 4	MicroProse	PC
N.D.	Game of Life	Hasbro	PC
N.D.	Joe Blow	Telstar	PC
N.D.	Machines	Acclaim	PC
N.D.	May Day	Take 2	PC
N.D.	Monkey Hero	Take 2	PC
N.D.	Montezumas Return	Take 2	PC
N.D.	Siege	Telstar	PC
N.D.	Small Soldiers	Hasbro	PC
N.D.	1Oth Planet	Virgin	PC
N.D.	Sim City 3000	EA	PC
N.D.	Terra Victus	Take 2	PC
N.D.	Ultima Essention	EA	PC
N.D.	Bass Hunter	Take 2	GB

USCITA

N.D.	Bust-A-Move 3	Acclaim	GB
N.D.	NBA Jam '99	Acclaim	GB
N.D.	Turok 2	Acclaim	GB

NOVEMBRE

6	V-Rally	Infogrames	N64
6	Test Drive 5	EA	PC
7	Oddworld 2: Abe's Exodus	GTI	PSX
13	FIFA '99	EA	PC
13	Dungeon Keeper 2	EA	PC
13	Sierra Basketball '99	Cendant	PC
18	Brian Lara Cricket	Codemasters	PSX
18	TOCA Touring Car 2	Codemasters	PSX
20	F-Zero X	THE	N64
20	Populous:The Beginning	EA	PC
20	Heretic 2	Activision	PC
23	Tomb Raider 3	Eidos	PC
27	Tomb Raider 3	Eidos	PSX
30	Wipeout 64	Psygnosis	N64
N.D.	Assault	Telstar	PSX
N.D.	Bust A Groove	Sony	PSX
N.D.	FIFA '99	EA	PSX
N.D.	Rat Attack	Mindscape	PSX
N.D.	Wing Over 2	Virgin	PSX
N.D.	Bust-A-Move 3	Acclaim	N64
N.D.	Donkey Kong World	THE	N64
N.D.	Extreme-G 2	Acclaim	N64
N.D.	FIFA '99	EA	N64
N.D.	NBA Jam '99	Acclaim	N64
N.D.	NFL QBC '99	Acclaim	N64
N.D.	Penny Racers	THQ	N64
N.D.	Rayman 2	Ubisoft	N64
N.D.	SCARS	Ubisoft	N64
N.D.	Tonic Trouble	Ubisoft	N64
N.D.	Top Gear Racing	THE	N64
N.D.	WCW/NWO Revenge	THQ	N64
N.D.	NFL QBC '99	Acclaim	PC
N.D.	Populous 3	EA	PC
N.D.	C&C Tiberian Sun	Virgin	PC
N.D.	Asteroids	Activision	PC
N.D.	Chaos	Ubisoft	PC
N.D.	Golgotha	Telstar	PC
N.D.	Heavy Gear 2	Activision	PCR
N.D.	Railroad Tycoon 2	Take 2	PC
N.D.	Rayman 2	Ubisoft	PC
N.D.	Skullcaps	Ubisoft	PC
N.D.	Speed Busters	Ubisoft	PC
N.D.	Tonic Trouble	Ubisoft	PC
N.D.	Star Wars Yoda Stories	Acclaim	GB
N.D.	Colour Game Boy	THE	GB

DICEMBRE

4	Zelda	THE	N64
N.D.	F1 Racing '98	Ubisoft	PSX
N.D.	Deathmatch South Park	Acclaim	N64
N.D.	Duke Nukem:Time To Kill	GTI	N64
N.D.	F1 Racing '98	Ubisoft	N64
N.D.	South Park Austin	Project	N64
N.D.	Star Wars: Rogue Squad	Lucas Arts	N64
N.D.	Cowpokes	Telstar	PC
N.D.	D Jump	Ubisoft	PC
N.D.	Extreme G 2	Acclaim	PC
N.D.	Fly	Take 2	PC
N.D.	Heroes of Might & Magic 3	Ubisoft	PC
N.D.	Interstate '82	Activision	PC
N.D.	Legend of the Five Rings	Activision	PC
N.D.	Requiem	Ubisoft	PC
N.D.	Solar	Ubisoft	PC
N.D.	Spitfire	Microsoft	PC
N.D.	Third World	Activision	PC
N.D.	Turok 2	Acclaim	PC

INVERNO '98

N.D.	Actua Soccer 3	Gremlin	PC
N.D.	Blade	Gremlin	PC
N.D.	NHL Hockey	Gremlin	PC
N.D.	Sierra Sports Skiing	Cendant	PC
N.D.	Soulbringer	Gremlin	PC
N.D.	Tribal Lore	Gremlin	PC
N.D.	Wild Metal Country	Gremlin	PC
N.D.	Crash 3	Sony	PSX
N.D.	Pocket Fighter	Virgin	PSX
N.D.	Baby Universe	Sony	PSX
N.D.	Body Harvest	Gremlin	N64
N.D.	Dune 2000	Virgin	PC
N.D.	Azure Dreams	Konami	PSX
N.D.	Tenchu	Activision	PSX
N.D.	Shadowman	Acclaim	PC
N.D.	Shadowman	Acclaim	PSX
N.D.	Shadowman	Acclaim	N64
N.D.	Heretic 2	Activision	PC

PROSSIMAMENTE...

N.D.	Thrust, Twist & Turn	Take 2	PC
N.D.	Violent Conduct	Telstar	PC
N.D.	Unification	Telstar	PC
N.D.	Airport Inc	Telstar	PC
N.D.	Grim Fandango	LucasArts	PC
N.D.	Star Wars: BT Magic	LucasArts	PC
N.D.	Star Wars: Rogue Squad	LucasArts	PC
N.D.	Age of Empires 2	Microsoft	PC
N.D.	Indiana Jones	LucasArts	PC
N.D.	Star Wars: Force Com	LucasArts	PC

NUMERI UTILI

Leader Distribuzione
Via Adua 22
21045 Gazzada Schianno (VA)
Tel. 0332 874111 - Fax 0332 870890
http://www.leaderspa.it

C.T.O.
Via Piemonte 7/F
Zola Predosa (BO)
Tel. 051 6167711
http://www.cto.it

Software & Co.
Via Brodolini 30
21046 Malnate (VA)
Tel. 0332 861133

Halifax
Via G. Labus 15/3
20147 Milano
Tel. 02 413031 - Fax 02 4130399
http://www.halifax.it

Lago
P.O. Box 293
22100 Como
Tel. 031 300174 - Fax 031 300214
e-mail
100411.3660@compuserve.com
http://www.lagoonline.com

Medium
Via Tortona 14
20144 Milano
Tel. 02 89429049 - Fax 02 89406176
e-mail sales@cdline.com
http://www.cdline.com

3D Planet
Via dei Platani
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4473949 - Fax 02 45101548
http://www.3dplanet.it

Ubi Soft
Via Anfiteatro 5
20121 Milano
Tel. 02 861484 - Fax 02 8056032
e-mail ubisoft@ubisoft.inet.it

Sega
Fax 02 96460214

BMG Interactive
Via Berchet 2
20121 Milano
Tel. 02 8881

Nintendo (GIG)
Via Volturno 3/12
50019 Sesto Fiorentino (FI)
Tel. 055 33681 - Fax 055 310907

Sony
Via Flaminia 872
00192 Roma
http://www.playstation.it

Sacis
Via Teulada 66
00195 Roma
Tel. 06 374981 - Fax 06 37353527
http://www.sacis.it

Microforum
Tel. 06 44243033



MANUALE
VERSIONE IN ITALIANO
GIOCO
BODY HARVEST
GLI ALIENI SONO CREATURE DELL'UNIVERSO.
AMMAZZATELI LO STESSO!
NINTENDO64
FORNITORE UFFICIALE MILAN
ACM 1899
Cidiverte ITALIA
al gioco ti converte.
Gremlin INTERACTIVE
www.gremlin.co.uk
C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331226900 - Fax 0331226999 - www.cidiverte.it

I GIOCHI DEL MESE

i giochi di questo mese provati per voi dagli esperti di Games Master



TEKKEN 3 (PLAYSTATION) 36
ISS '98 (NINTENDO 64) 42
C&C RETALIATION (PLAYSTATION) 46
JIMMY WHITE'S 2 (PC) 51
ISS PRO '98 (PLAYSTATION) 54
X-MEN vs STREET FIGHTER (PLAYSTATION) 56
WILD 9 (PLAYSTATION) 60
WWF WARZONE (NINTENDO 64) 64
SHINING FORCE 3 (SATURN) 66
URBAN ASSAULT (PC) 68
SUPER MATCH SOCCER (PLAYSTATION) 70
ROCK 'N' ROLL RACING (PLAYSTATION) 70
AYRTON SENNA KART DUEL 2 (PLAYSTATION) 70
JAMES BOND (GAME BOY) 70
CRUIS'N THE WORLD (NINTENDO 64) 71
YOU DON'T KNOW JACK (PC) 71
ARCADE'S GREATEST HITS (PLAYSTATION) 71
V-RALLY (GAME BOY) 71

GM CAPOLAVORO

TEKKEN 3

PlayStation

IL GIOCO DEL MESE

pag. 36

GM CAPOLAVORO

Ogni mese, i giochi che ottengono un voto superiore al 90% vengono premiati da questo bollino. Complimenti!

PlayStation

PREZZO
L. 109.900

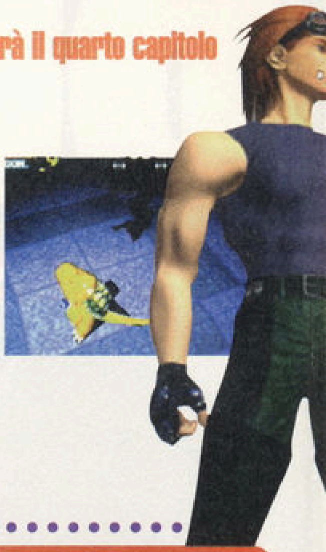
SVILUPPATORE
NAMCO
EDITORE
SONY

GIOCATORI
1-2
ALTRE VERSIONI
ARCADE

TEKKEN 3

Ecco a voi il picchiaduro del secolo, almeno fino a che la serie Tekken non ci regalerà il quarto capitolo di questo gioco assolutamente incredibile. Sotto a chi tocca!





Potete andare a nascondervi nel sottoscala e farvi piccoli piccoli. Potete tingervi i capelli di verde e la faccia di blu. Potete mettervi una barba finta. Potete fare quello che vi pare, ma sarà inutile. Tekken 3 sta per sconvolgere il vostro mondo, e non c'è via di scampo! Avete il primo Tekken? Mmm... oh si, molto bello. Avete anche Tekken 2? Per essere sinceri, non ce ne frega niente. A meno di essere senza elettricità o di avere le dita paralizzate, non c'è veramente nessuna scusa per non sbattere un bel rotolo di quattrini sul banco della rivendita di giochi più vicina e comprare, anzi esigere, una copia di Tekken 3. È il più eccezionale picchiaduro a disposizione del genere umano! Non manca mai il solito originalone che dice "Ooh, a me i picchiaduro non piacciono (e, tra parentesi, sono un bamboccione che si fa vestire dalla mamma al mattino)", ma la profondità di Tekken 3 è tale da aprire e solleticare anche la mente dei più ingrugnati fanatici della strategia al rallentatore. Capite, qui non si tratta di pestare sui pulsanti e basta. Se premete i tasti su e giù a caso sarete sconfitti: proprio così. Per vincere dovete usare il cervello, imparare le mosse giuste e coordinarle con precisione. È questo a rendere Tekken 3 così diverso dagli altri picchiaduro e così eccezionale. Il sistema è lo stesso degli altri Tekken: ognuno dei quattro tasti con le forme geometriche

GM CAPOLAVORO



1 LA FORZA È POTENTE IN LUI!

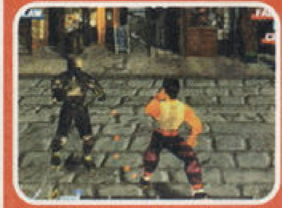
La modalità Tekken Force trasforma Tekken 3 in un picchiaduro a scorrimento con otto diversi scenari da attraversare combattendo e i vari amichetti di Heihachi che vi attaccano fino a tre alla volta sul percorso! I combattenti sono un po' più piccoli, ma l'azione è ancora più frenetica. Altri personaggi compaiono sotto forma di boss di fine livello.



▲ Alla larga da quella ragazza. ALLA LARGA DA QUELLA RAGAZZA! Ti avevamo avvertito.



▲ Un panda dritto in faccia! Sbrang! Ero lì che mi facevo i fatti miei...



▲ Ah, ah! Senza i tuoi amici fai meno il bullo, eh, ragazzino col pigiama? Fatti sotto!



▲ Vi ricordate Final Fight? E Street of Rage? E Flock of Seagulls? Riposino in pace...



▲ "Ehi tu, ragazzina, piantala di stare lì a ronfare sulla power bar! Vieni qui e lasciami finire!".



▲ Nina ruota su sé stessa, afferra il braccio di Paul e gli tira crudelmente la pelle del gomito.



◄ La battaglia degli esibizionisti più strambi. È facile fare bella figura nei panni di Eddy. È fico.

▼ Ogre. Grrr. Growl. È una brutta bestiaccia rugosa grande e grossa che ve la fa fare sotto.





▲ Ogre (qui nella sua forma di True Ogre) è il boss dei boss. Comunque, qui non sembra in grado di competere con il rutilante gioco di spada di Yoshimitsu.

2 TRAME E MACCHINAZIONI...



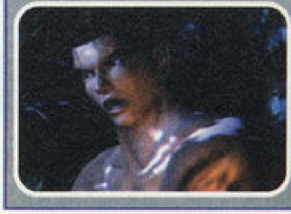
Sono trascorsi diciannove anni dal secondo Iron Fist, e Heihachi (che ora comincia a invecchiare) è più potente che mai. Il suo esercito Tekkenshu infesta l'intero pianeta eseguendo i suoi ordini disumani. In ogni caso, ora che i suoi sgherri hanno portato alla luce il Dio del Combattimento, Heihachi vuole la bestia dalla sua parte. Così, organizza un nuovo torneo, invitando come esca il nipote Jin Kazama (che è riuscito a fuggire dopo che Ogre ha sgominato i suoi uomini). Prende parte al torneo il solito gruppo di combattenti, ormai invecchiati, e prole.



◄ Stai tranquillo, nonno, o ti farai male! Malgrado la sua incredibile età, Heihachi è ancora in grado di cavarsela bene in combattimento.

▼ Ah, la battaglia del destino! Il Dio del Combattimento punta a eliminare Jin Kazama, mentre Jin cerca vendetta per la morte dei suoi genitori. Bello scontro, ci piace.

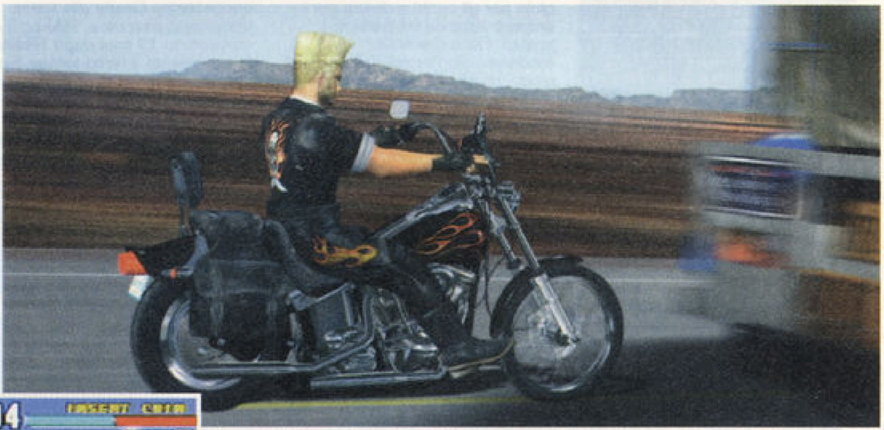






corrisponde a uno degli arti del lottatore. Premendo ripetutamente uno dei pulsanti che comandano i pugni non si otterrà altro che una debole scarica di colpi abbastanza lenti. Molto meglio, quindi, far seguire un destro a un sinistro: uno-due. Poi un altro sinistro: uno-due-tre. Quindi, magari, un calcio sinistro: uno-due-tre-uno. E poi un destro: uno-due-tre-uno-due. Ed ecco che, senza nemmeno rendervene conto, avete messo insieme una combinazione di colpi: uno-due-tre-quattro-cinque. State giocando contro un principiante? Allora sarà già al tappeto, a implorare pietà in attesa del vostro attacco a terra con i piedi: sei. Capito? È più splendido che mai. Più attraente della ragazza del vicino e altrettanto veloce e brillante. D'accordo, il progresso non è paragonabile a quello compiuto da Tekken 2 rispetto a Tekken 1, ma cosa volete? Ci sono più poligoni sullo schermo, nuovi sfondi avvolgenti in 3D e splendide decorazioni sugli abiti dei combattenti, e questi progressi fanno sì che il gioco rimanga il migliore. Veniamo al sonoro. Con il meglio









▲ È proprio come se due piccoli ometti arrabbiati fossero stati miniaturizzati, imprigionati nella vostra PlayStation e sparati sul vostro schermo TV per affrontarsi in combattimento!





▲ Mokujin imita le mosse degli altri combattenti ed è quindi in grado di cogliervi di sorpresa.



▲ Belli, gli effetti di luce. Cos'altro vi potevate aspettare... eh?



▲ La telecamera torna indietro rapidamente offrendovi una vista più precisa del fondale. Impressionante.

3 PALLE DI FUOCO!

Scordatevi i costumi succinti e i tanga del vero beach volley: Tekken Ball è qualcosa di speciale. In questa modalità, invece di scambiarvi cazzotti vi lanciate un grosso pallone da spiaggia multicolore. Se cade sulla metà campo dei nemici, questi perdono energia, e se colpite la palla con una mossa speciale, ne porterà via una quantità anche maggiore.



▲ "Tu tiri la palla, e io ti spacco la faccia. Ah ah ah. Bello, eh? Eh, sì!".



▲ Stanco di Tekken Ball, Bryan intrattiene Yoshi con una specie di danza campagnola.



▲ Dice il saggio: "Una palla in testa ne vale due nelle reni".



▲ Paul solleva il braccio rivelando un grosso coagulo di peluria e di sudore.

5 TERRIBILI SEGRETI!

Credete forse di avere già tutti i personaggi? Macché! Ci sono ancora da trovare il Dottor B e Gon! Volete sapere come? Per il Dottor B completate quattro volte la modalità Force, e per ottenere Gon superate la modalità Tekken Ball. Ecco fatto: avete la bellezza di 22 personaggi!



▲ Non è carino? Non la penserete così quando vi avrà scaraventati a quindici metri di altezza e vi avrà morso il sederino.



▲ Questa è la prova che esistono anche gli anziani violenti psicopatici con una missione assassina da compiere.



▲ Gli insidiosi attacchi a terra del dottor B non possono nulla contro la rapida Nina.

▼ I piedi di Paul esplodono in un scarica di calci! Niente male per un vecchietto.





▲ Lui avrà anche la spada, ma voi avete la vostra nuova maschera da leopardo. Prendi questo!



del meglio in fatto di colonne sonore techno tra le più esplosive, un po' di urli e rumori vari, quello che avete tra le mani è un record assoluto in termini di gioia per gli occhi e delizia per i timpani: roba da far tremare i joypad. Oltre che sulla fondamentale finezza dello stile di gioco, un picchiaduro punta tutto sui suoi personaggi, e in questo campo Tekken 3 non delude di certo. C'è tutto il nucleo dei migliori di Tekken 2, con l'aggiunta di una manciata di eccellenti novità con cui fare conoscenza. Grazie alla trama veramente pazzesca, Tekken 3 è ambientato 19 anni dopo Tekken 2, e presenta il terzo torneo King of Iron Fist. Di conseguenza, gente come King e Yoshimitsu appare nel suo aspetto consueto (ma con nuove mosse, badate), mentre Paul Phoenix e Lei Wulong sono invecchiati di 19 anni (e Paul ha provato a farsi crescere la barba). Compaiono anche i figli di alcuni combattenti, come Forest Law (figlio di Marshal) e la star del gioco Jin Kazama, figlio di Jun Kazama e di Kazuya Mishima. È evidente che devono aver fatto amicizia quando si sono spente le luci al termine del secondo torneo. Sono presenti anche combattenti nuovi di zecca, nelle sembianze di Ling Xiaoyu (una ninfetta adolescente) ed Eddy Gordo, il molleggiato (sta combattendo o sta ballando?) che si metterà allegramente a ballare il tip-tap sulla faccia di qualsiasi avversario grazie alla semplice pressione di qualche tasto. Ah, e non dimentichiamo poi il nuovo supercattivo, il boss Ogre, il Dio del Combattimento in persona, che appare nelle sue sgradevoli sembianze e in quelle, MOLTO sgradevoli, di "Vero" Ogre. Aggiungete infine Mokujin, il manichino di legno da allenamento che imita le mosse dell'avversario, il Dottor Boskonovitch e il vecchio ubriacone Yoshimitsu e avrete un bel quadretto della situazione. La



4 ALTRI PERSONAGGI

Il re della moda è Tiger, il fanatico della discoteca anni '70 con pettinatura afro, pantaloni a zampa di elefante e la sua sequenza finale. Per ottenerlo superate per 16 volte, con qualunque personaggio, la modalità Arcade. Per avere le nuove tenute degli altri personaggi, fate lo stesso per 50 volte (Jin o Ling), 25 (Anna) o 10 (Gun Jack).









6 ASSASSINIO DI PERSONAGGI!

Invece di utilizzare il sistema di Tekken 2 (ogni personaggio faceva apparire un boss specifico), i combattenti extra (12 in tutto) si manifestano in un ordine prestabilito, a prescindere dal personaggio che utilizzate per completare il gioco. L'ordine è il seguente: Kuma & Panda (uno è un orso, l'altro un panda: praticamente la stessa cosa), Julia, Gun Jack, Mokujin, Anna, Bryan, Heihachi, Ogre, Vero Ogre.



▲ Date un'occhiata allo sfondo. Nero come l'ala di un corvo! Di notte.

► Noi punteremmo sull'enorme bestione diabolico sputafuoco.

▼ Un manichino da allenamento vecchio di duemila anni che prende vita e si mette a combattere con la gente? Pazzesco.



▲ Dai, prendigli le caviglie! Ha anche un abito da donna addosso! Un abito da donna! Guardate!







▲ Eddy afferra Nina e sottopone il suo cranio a una dolorosa combo. È proprio cattivo, non c'è dubbio.

▼ "E rimani giù!". I replay vi danno la possibilità di rivedere i momenti finali di un combattimento in un sanguinoso primo piano.







Games Master

LEI WULONG - UN VECCHIO NEMICO

La folle trama di Tekken 3 fa sì che vecchie facce appaiano tra quelle dei nuovi combattenti. Comunque, ragazzi, gente come Paul e Lei Wulong è invecchiata di 19 anni. Riuscite a figurarvi il vostro papà impegnato in attività del genere? No, neanche noi.





TEKKEN 3

NON STARTENE IMPALATO: COMBATTI!

I nuovi combattenti uno per uno! Eddy Gordo, Hwoarang Myong, Ling Xiaoyu e Jin Kazama. Benvenuti a bordo, ragazzi!



TEKKEN 3



4 COSA? LA CENSURA?

Nella versione giapponese, Anna e Nina stanno prendendo il sole vicino a una piscina, quando compaiono alcuni giovanotti. Nina è scocciata, ma Anna inizia subito a mettersi in mostra. Nina mette fine alla cosa strappandole via crudelmente il bikini. Wow! Ma nella versione americana (e in quella europea) la scena del bikini è tagliata. Al suo posto, l'inquadratura mostra Anna che (con il costume al suo posto) si intrattiene con i ragazzi. Dannazione!



▲ COPIA GIAPPONESE ORIGINALE! Ecco Nina che si riposa, mentre Anna si pavoneggia. Quindi, quella sfacciata scivola alle sue spalle e le fa saltare via il bikini, mettendo in mostra parzialmente le sue forme.



▲ COPIA AMERICANA E INGLESE! Nessun genere di spasso erotico per il pubblico di lingua inglese! Anna continua a flirtare, e poi se ne va per fare chissà quali scemenze!



maggiore novità visibile sullo schermo è la nuova mossa per spostarsi lateralmente. I combattenti possono aggirarsi l'uno attorno all'altro con due semplici colpi sui tasti Su e Giù del pulsante direzionale. Se attuerete queste mosse con i pulsanti laterali (riassegnandoceli) potrete facilmente muovervi da un punto all'altro e scansare i colpi. È l'ideale per fregare i combattenti più astuti e pericolosi: scansatevi di lato, poi fatevi sotto e sbatteteli per terra.

Grazie al sistema completamente in 3D, i lottatori si urtano e rinculano con eccezionale realismo, da qualsiasi lato portiate l'attacco. Non dimenticate poi tutte le nuove modalità, che possono arricchire il gioco a vostro gusto. Tekken Ball e Force Mode sono dei giochi in sé! È il migliore di tutti i picchiaduro mai realizzati. Persino se odiate questo tipo di giochi riuscirà a farvi convertire! Più grande e più bello di tutti gli altri: il signore dei picchiaduro.



1 MILLE MODI!

Tekken 3 offre una quantità di modalità di gioco, allo scopo di mantenere vivo il divertimento il più a lungo possibile.



▲ Per prima cosa, ecco le modalità fondamentali Arcade e Versus: combattete contro il computer, o meglio ancora contro un amico.



▲ Nella modalità Team Battle mode scendete in campo con un pugno di lottatori scelti contro un equivalente gruppo di avversari.



▲ Nella modalità Time Attack dovete semplicemente completare il gioco più velocemente possibile.



▲ La modalità Survival vi mette a disposizione un combattente e una power-bar. Dovete battere quanti più avversari potete.



▲ Imparate le mosse nella modalità Practice. Provate le vostre mosse di lotta sullo schermo e date una bella strapazzata a un avversario immobile.



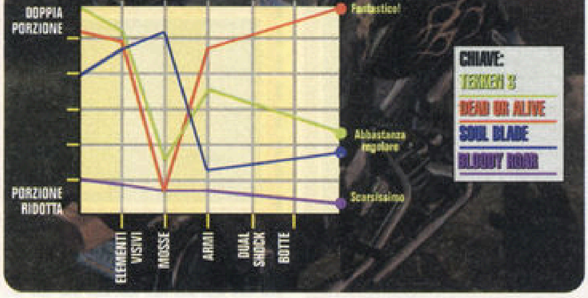


▼ Il massimo nella presentazione, il massimo nel gioco, il massimo! Se siete a caccia di un picchiaduro, fatevi un favore: assicuratevi che su quello che sceglierete ci sia scritto Tekken 3.



TEKKEN 3 CONTRO IL RESTO DEL MONDO

Come si piazza Tekken 3 messo a confronto con sbarbatelli come Dead Or Alive, Bloody Roar e Soul Blade? Li abbiamo testati in base a elementi visivi, mosse, armi, dual shock e botte.



"Il più splendido che mai. Più attraente della ragazza del vostro vicino e altrettanto rapido e brillante."

il giudizio

aspetto

Liscia come il velluto e carica di potenza arcade. Come il coin-op: il suo splendore tecnologico nasconde il vero tesoro.

giocabilità

Profondissima, e divertente come la festa della scuola. Voi ci mettete le ore, e ottenete in cambio ripetute vittorie. Perfetto.

longevità

OK, non ci metterete un secolo per provare tutte le modalità e i personaggi, ma la modalità a due può avere una durata infinita.

il meglio

Il momento in cui riuscite a padroneggiare bene i tempi nel premere i tasti delle mosse di combattimento.



il peggio

Venire battuti da qualche frescone con una sola mossa a disposizione mentre cercate di attuare quella certa combo che non vi viene.



Dolce come lo zucchero, bello come il sole e duro come l'acciaio. Un colosso di gioco che è il picchiaduro definitivo di tutti i tempi. Vivrà per sempre.

95%

Se vi piace questo provate Tekken 1 e Tekken 2. Sono entrambi fantastici. Oppure, tirate fuori la vostra lama e cimentatevi con Soul Blade.

PREZZO
L. 109.900

SVILUPPATORE
KONAMI

EDITORE
KONAMI

GIOCATORI
1-4

ALTRE VERSIONI
PLAYSTATION

ISS '98

Santo cielo! Il calcio è ritornato, e questa volta è tornato alla grande. La resistenza è inutile... Beh, quasi inutile: preparatevi a subire l'assalto di ISS '98!

GM CAPOLAVORO





Qualcosa di particolare è successo all'ISS che tutti noi conosciamo e amiamo. Ravanelli sulla scatola vi darà un piccolo indizio. Troverete che, anche se nella versione originale battevate i tedeschi con la difficoltà impostata al massimo, ISS '98 risulterà una grossa sfida.

Non è che tutti i trucchi che avevate imparato non funzionano più, ma che è molto più difficile renderli utili. Tranne che contro gli avversari più deboli, un semplice passaggio filtrante o un uno-due non bastano.

Gli angoli di tiro che avete memorizzato sono ancora utili, ma se volete battere il portiere avrete bisogno di un pallonetto, una rovesciata o qualcosa di simile. Molto probabilmente avrete bisogno di una combinazione di mosse di classe per segnare.

La grafica è ancora molto simile a quella di ISS. I giocatori sono ancora angolosi come prima ma non hanno più quella noiosa sfocatura. Le animazioni sono ottime, con i portieri che si tuffano armoniosamente e gli attaccanti che scattano in avanti.

Forse la cosa più interessante è dove sono andati a finire tutti i fotogrammi extra, con più fluidità e velocità. Tutti i movimenti ci sono ancora, ma con una dose extra di brutalità.

Questo è un gioco più fisico, dove anche la Tunisia può riuscire a stancare i vostri attaccanti e tirare la palla fuori pericolo. La realtà è che nel vecchio ISS potevate vincere la coppa del mondo al livello cinque e battere gli avversari senza neanche avere una tattica. Visto che ISS '98 è molto più difficile, vi troverete a pensare alle opzioni tattiche da subito. Fortunatamente queste sono più semplici da imparare e meglio sviluppate di quelle dell'originale.

Per evitare di farvi esplodere il cervello, a ogni squadra sono attribuibili un massimo di sei tattiche che riflettono lo stile di gioco. Potete attuarle premendo il grilletto Z, il tasto R e un altro pulsante durante il gioco, spostando la difesa all'attacco e cambiando i canali in un attimo. Nella maggior parte dei giochi di calcio (incluso il primo ISS), è già abbastanza ricordarsi cosa fa ciascun pulsante e premerlo al momento giusto!

ISS '98 dà per scontato che sappiate già come colpire il pallone. Ciò che richiede è che ci pensiate sopra. I più piccoli dettagli diventano di massima importanza. Il giocatore tira col destro o col sinistro? Vale la pena usare il calcio segreto?. Nel bel mezzo di un torneo si solleveranno domande difficili, come sapere se la vostra strategia preferita funzionerà anche con i giocatori chiave infortunati. Non tutte le partite sono memorabili, ma riuscire a vincere richiederà tutta la vostra abilità. Ossessivo e implacabile come ogni tifoso di calcio, ISS '98 è il miglior calcio per Nintendo 64.

1 SEMPRE MEGLIO

La Konami ha migliorato la visualizzazione del campo. Noterete la differenza sulle punizioni, specialmente quando, insieme a tre angoli di visuale, la freccia vi permetterà di tirare la palla con precisione. Il vero trucco è usare il pulsante Z, che piegherà il vostro tiro sotto la barra.



△ Potete prendere un calciatore segreto per devastare gli avversari. Provatene uno mancino!



△ La potenza e la posizione sono essenziali, poi lasciate tutto al tocco.



△ Nell'allenamento potete fare pratica quanto volete per mettere tutto a posto



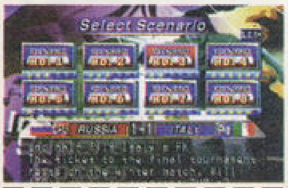
▲ Ci sono molti più modi per fare un fallo. Con un arbitro severo sarete espulsi subito.



▲ Ancora con i mondiali in mente? Riuscire a portare l'Italia alle finali è molto più difficile nel nuovo ISS. Sin troppo realistico...



▲ Provate a giocare delle classiche come Italia-Russia nella difficile modalità Scenario. È davvero una sfida.







2 DIVENTIAMO TATTICI!

Uno dei miglioramenti più significativi di ISS '98 è nella parte tattica. La vostra squadra può scegliere fra 16 diverse opzioni, che vanno dall'attacco standard alla marcatura a zona e al contropiede. La vera sfida è cercare di mettere insieme una rosa di giocatori che possano far funzionare la vostra strategia.



△ Sei tattiche possono sembrare molte, ma vi ritroverete presto a cambiarle con facilità.



△ Potete scegliere di tenere nascosta la vostra tattica o di mostrarla a tutti.



△ I giocatori migliori hanno abilità speciali.

3 RAGAZZI, GUARDATE CHE ANIMAZIONI!

Se pensavate che il gioco originale avesse delle pecche nella sezione delle animazioni, la versione '98 spazzerà via i vostri dubbi. Ci sono molti più fotogrammi in ogni azione, e non c'è più alcun senso di goffaggine. Ogni tiro e scivolata è più fluido e realistico: vedrete anche i medici che vengono sul campo per portare via gli infortunati!



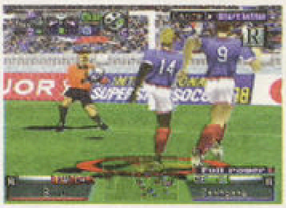
△ Nessun festeggiamento, è solo un brutto fallo.



△ La sua abilità speciale è ovviamente il "Volo".









▲ Non riuscirete a superare i difensori con un palla filtrante così facilmente. Un'ottima cosa.



▲ In generale i portieri sono persino più difficili da battere che nell'originale.









▲ Sconfiggere l'Argentina non è mai facile.



▲ Usare i takle in scivolata vi porterà a vedere molto spesso questo schermo.





▲ Guardate! I medici portano dello spray e spruzzano i vostri giocatori se si fanno male.

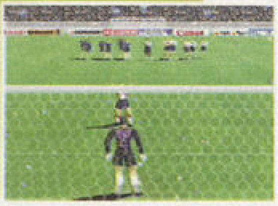


▲ Come sempre, cercare di far uscire il portiere è un'ottima strategia per segnare.





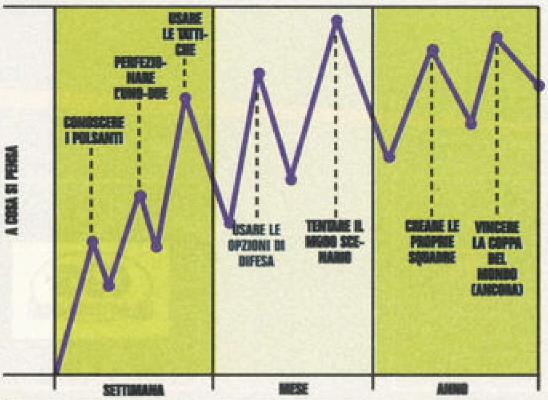
▲ I colpi di testa sono molto più efficaci in questo titolo. Vale la pena provarli.



▲ I rigori sono la solita lotteria. Auguri!

È UN GIOCO DI TESTA!

Molto più di qualsiasi altro gioco di calcio, ISS '98 vi fa pensare mentre cercate di superare la difesa e creare le vostre tecniche personali.



"I più piccoli dettagli diventano di massima importanza. Il giocatore tira col destro o col sinistro? Vale la pena usare il calcio segreto?"

il giudizio

aspetto

Graficamente è il massimo. Solo il commento noioso e la brutta musica rovinano il divertimento.

giocabilità

Facile da giocare, vi terrà incollati al monitor anche grazie alla strategia e alla tattica.

longevità

Se avete giocato il primo gioco, siete a posto, ma provate a vincere gli scenari: sono tosti.

il meglio

Questa volta i portieri non sono certo facili da battere. Dovrete giocare bene per segnare.



il peggio

Ancora una volta ci sono solo le squadre internazionali. È un peccato che non ci siano i campionati nazionali, ma è comunque un bel calcio.

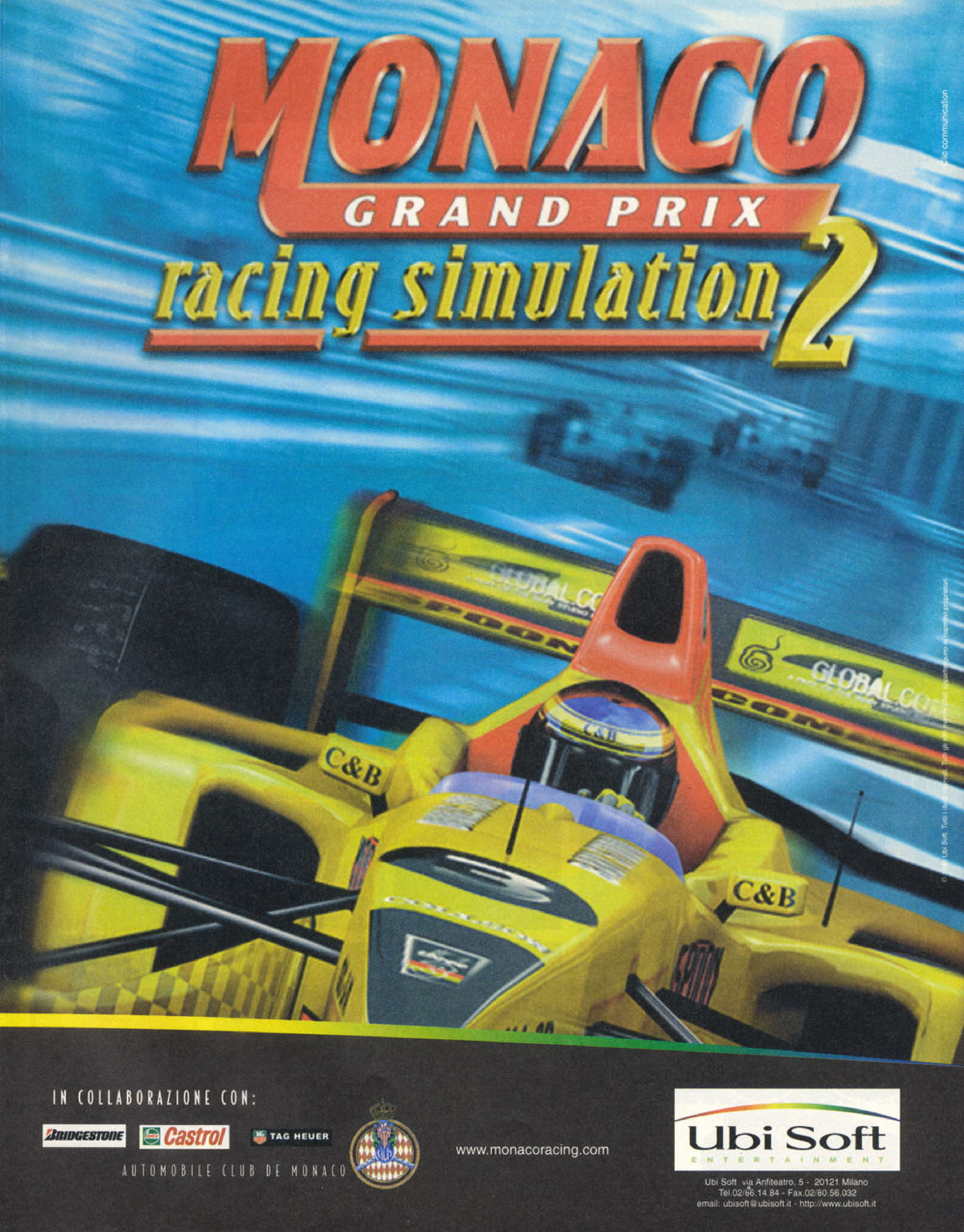


Più difficile e più intelligente, con tanti tocchi genio. È un campione.

95%

Se vi piace questo provate l'ISS originale. Se avete problemi di soldi, provate a vedere se lo trovate a un buon prezzo il mese dopo l'uscita di ISS '98.


DIVENTA
IL PIU' GRANDE CAMPIONE
DI TUTTI I TEMPI
I motori rombano ancora ai box della Ubi Soft.
Con Monaco Grand Prix Racing Simulation 2
scegli tra numerose modalità di gioco.
Qualche esempio?
Career mode: inizi la tua carriera in un piccolo team e, se ti farai valere, otterrai un ingaggio da professionista.
Scenario mode: confrontati in situazioni realmente accadute, impegnati e capovolgi gli esiti dei campionati precedenti.
Retrò mode: rivivi l'ebbrezza del primo Campionato del mondo del 1950, con circuiti, vetture, paesaggi e suoni direttamente dal passato.
INOLTRE:
un Editor potentissimo ti permetterà di personalizzare ogni aspetto grafico e sonoro del gioco!
Ottieni il meglio con
Race Leader Force Feedback
Distribuito da:
3D PLANET
PC CD
PlayStation
Distribuito da:
GiGa ELECTRONICS
NINTENDO64
LA PIRATERIA CI UCCIDE
SOFTWARE PROTETTO


MONACO
GRAND PRIX
racing simulation 2
C&B
C&B
IN COLLABORAZIONE CON:
BRIDGESTONE
Castrol
TAG HEUER
AUTOMOBILE CLUB DE MONACO
www.monacoracing.com
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
Ubi Soft via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano
Tel.02/66.14.84 - Fax.02/80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it
Clic communication

PlayStation

PREZZO
L. 99.000

▼ SVILUPPATORE
WESTWOOD
▼ EDITORE
VIRGIN INTERACTIVE
▼ GIOCATORI
1-2
▼ ALTRE VERSIONI
PC

C&C RETALIATION

Difficilmente i giochi di strategia riescono a essere migliori della serie di Command&Conquer, e questo è il suo miglior titolo...



Retaliation non è tanto un seguito, quanto un aggiornamento con missioni più difficili e una grafica migliorata che mantiene la predisposizione di Command & Conquer alla strategia violenta.
Nel caso non aveste mai visto Command & Conquer, vi diremo che lo schermo rappresenta una visuale dall'alto delle vostre forze. Potete selezionarle e schierarle individualmente o in gruppo. Il bello di Command & Conquer Retaliation è che ogni unità è dotata di una propria intelligenza artificiale e di un certo grado di autonomia. Per cui, se le lascerete libere di agire, le vedrete farsi strada da sole verso il nemico e combattere da sole. L'abilità sta nello scegliere come schierarle per attaccare o per esplorare, mantenendone alcune per difendere la vostra base contro gli attacchi. Command & Conquer non ha mai avuto un grafica incredibile o paesaggi realistici. Il design del gioco è molto rudimentale a dir poco: sembra quasi quello di un 16 bit, con tutti i piccoli carri armati che si muovono nello scenario di South Park. La cosa importante di questo gioco sono le complesse tattiche da adottare in uno strategico di guerra in tempo reale. I momenti migliori in Command & Conquer Retaliation sono quando le vostre truppe si scontrano con quelle nemiche e dovete scegliere come schierarle al meglio. È un po' una versione elettronica di sasso/forbici/carta. Per esempio, se metterete i vostri elicotteri contro i carri armati nemici è molto probabile che riuscirete a vincere. Ironicamente, quando la battaglia inizia l'intelligenza artificiale delle vostre truppe prende il controllo, per cui vi ritrovate a guardare due schiere di truppe controllate dal computer che lottano fino alla morte. Ogni battaglia è differente e all'inizio potrete scegliere fra cinque missioni diverse. Come ultima cosa, la difficoltà, anche se potrebbe essere un po' troppo elevata per i principianti di Command & Conquer, dovrebbe rivelarsi perfetta per gli strateghi già esperti. Il fatto che potrete avere fino a tre armate controllate dal computer allo stesso momento e la bella opzione per giocare in link, che vi permette di collegare due PlayStation, significano che vi potrete divertire a sparare nella camera da letto di Saddam fino alle prime ore del mattino.

GM CAPOLAVORO


▼L'introduzione vi farà venire voglia di invadere qualche staterello.

1 COSA C'È SULLO SCHERMO?

Per prima cosa dovrete far marciare le vostre truppe fino a un terreno ricco di minerali e costruire degli edifici e delle raffinerie minerarie.



◄Una volta che la centrale elettrica è attiva, usate questo menu per costruire mezzi e strutture, come le fabbriche di armi e molto altro ancora.

Le miniere

▼Per aumentare i vostri fondi le minierescavano delle piccole gemme rosse, verdi e blu, sepolte nel terreno circostante (sceglilete un'area che ne sia ricca per la vostra base) e un piccolo camion le raccoglie.





Le unità di costruzione

◄Il cuore delle vostre operazioni, a cui i nemici mireranno subito, insieme alla centrale elettrica. Create un sacco di soldati per proteggerla.


▲Alcune missioni alternative iniziano con voi all'interno di edifici nemici, come qui in basso.



2 CHIAMATE UN VOSTRO AMICO!

Non avrete bisogno di un'altra copia di Command&Conquer Retaliation, ma solo di un amico e di un'altra PlayStation per giocare in link.


▲Il giocatore #1 se ne va in giro, ma qualcosa lo attende nell'ombra.


▲Il secondo giocatore esce dall'ombra e lo pugnala alle spalle.


► Questo tipo vi dà gli ordini (che vengono anche scritti, per poterli rivedere in seguito). Ha tutto un'aria molto ufficiale.



il giudizio

aspetto
La presentazione non è eccezionale ma è comunque un bel passo avanti. I controlli sono facili da usare e semplici da capire.

giocabilità
I giochi di strategia non sono per tutti. I fan diventeranno pazzi per Retaliation ma i principianti dovrebbero prenderlo con le pinze.

longevità
Durerà in eterno. L'opzione link lancia la longevità nella stratosfera.

il meglio
Unità marine, corazzate e motovedette estendono la tattica di Command & Conquer: Red Alert.



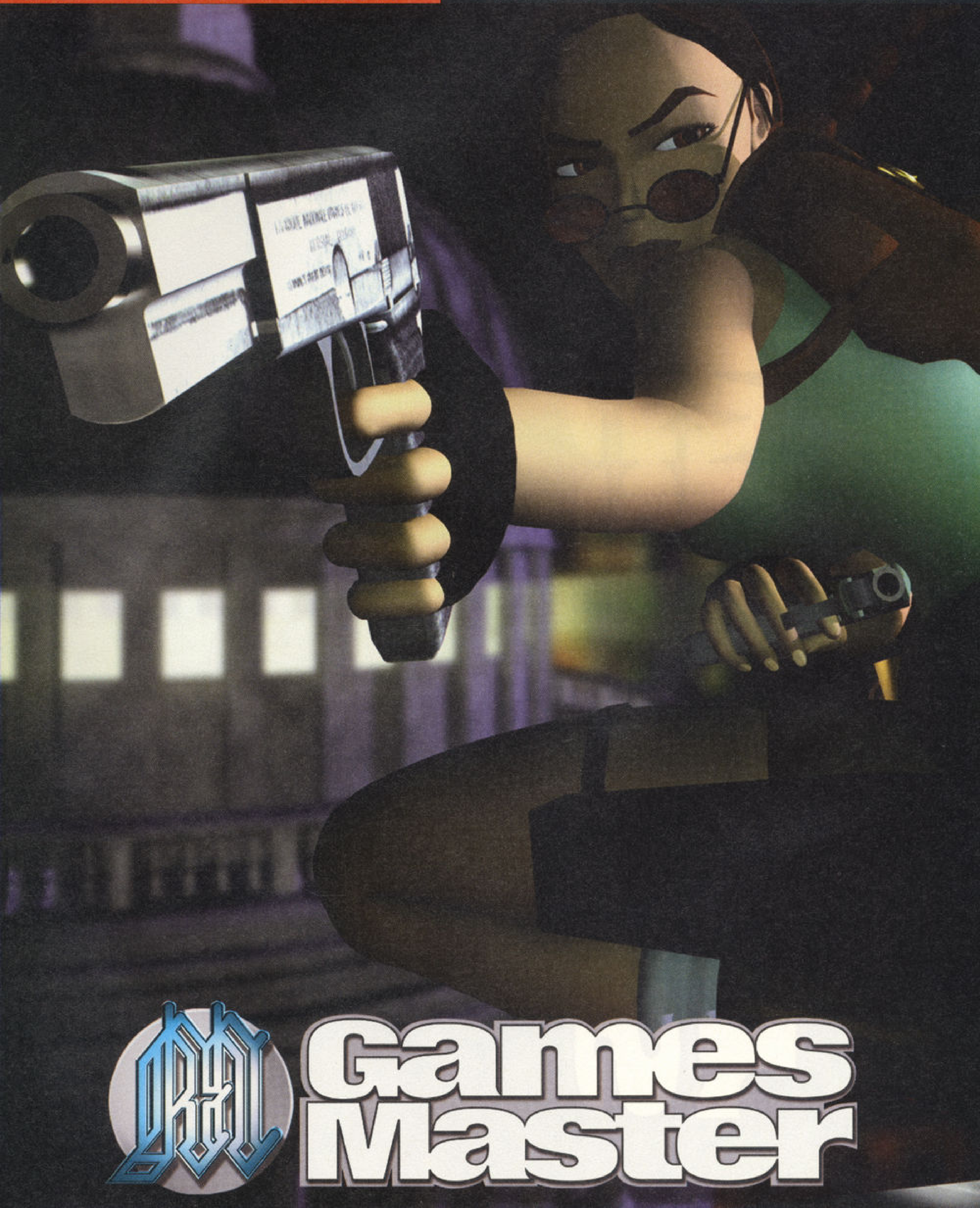
il peggio
Può essere un po' difficile all'inizio. Dove sono i nemici? Cosa devo fare?



Se siete degli appassionati dei giochi strategici, Retaliation sarà un pezzo di gloria nella vostra collezione. I fan degli sparatutto invece dovrebbero tenersene lontani.

92%

Se vi piace questo provate i primi due giochi di Command&Conquer, che hanno ancora molto da dire. I puristi potrebbero benissimo prendere una scacchiera.

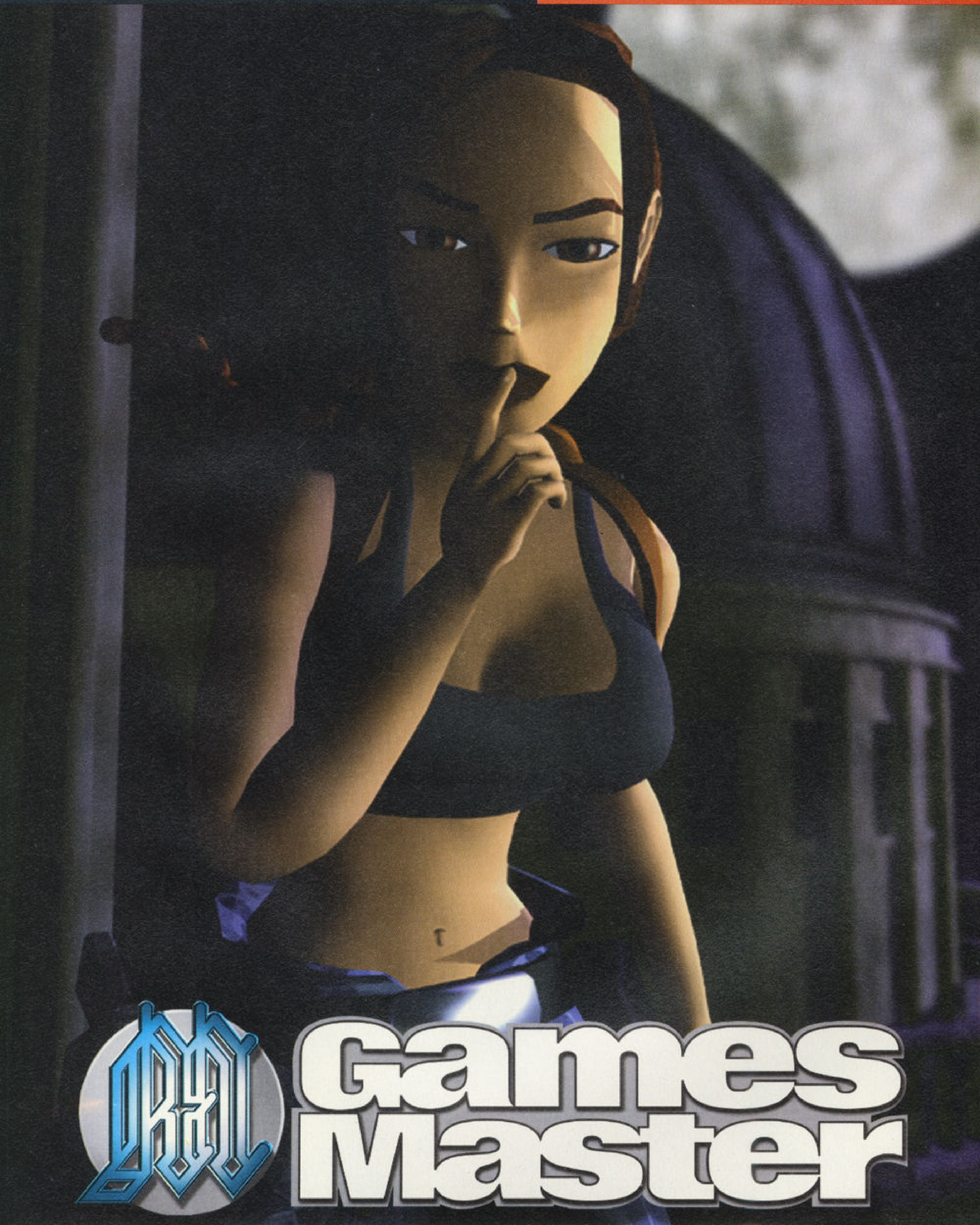

Games Master



Games
Master



LA GALLERIA DI GM #03 LARA CROFT



JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL

Biliardo, snooker e freccette stanno per invadere i PC... e si sta meglio che al bar!

PC

PREZZO
L. 99.900

SVILUPPATORE
AWESOME

EDITORE
VIRGIN

GIOCATORI
1-2

ALTRE VERSIONI
NESSUNA

il giudizio

aspetto

Le stanze sono decorate con precisione. Mettete la musica che volete e passate il tempo in allegria.

giocabilità

Molto semplice da usare, riesce a rendere lo snooker più divertente di quanto non sia in realtà.

longevità

Ci sono tre tipi di biliardo, una slot machine, Dropzone e la dama, quindi una "lunga vita" assicurata.

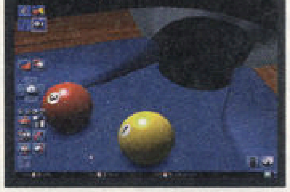
il meglio

Potete fare dei colpi di biliardo che non avreste mai immaginato di saper fare grazie all'ottimo sistema di controllo.



il peggio

A volte basta un errore e il vostro avversario controllato dal computer imbuca tutte le palle in breve tempo.



È la simulazione più vicina allo sport reale che si possa avere su un computer.

86%

Se vi piace questo provate Virtual Pool della Interplay. È un po' vecchiotto, ma ha tutte le caratteristiche che appassionano i fan del biliardo.

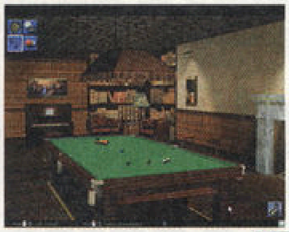


Una palla rossa che corre su un panno verde per poi terminare nella buca d'angolo difficilmente può competere con un tiro al volo da 20 metri che finisce in gol sotto la traversa. Inoltre non vedrete mai un giocatore di biliardo espulso perché ha preso a calci un avversario. Questo non impedisce al biliardo di essere uno degli sport più amati nel mondo.

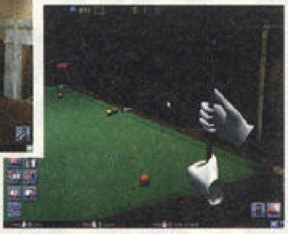
Se volete un vero gioco di snooker, questo è ciò che fa per voi. Ha un grado di realismo altissimo e non è per niente noioso, a differenza dello sport vero e proprio. I movimenti delle palle sono perfetti.

Non importa quanto forte colpiate o quanto effetto mettiate: le cose andranno proprio come dovrebbero. Affrontate il tiro con estrema calma se non volete un risultato del tutto inaspettato. Per alcuni di voi può non essere facile mantenere la calma e mirare con precisione. Oppure siete il tipo di persona che sa esattamente quanto effetto si può dare alla palla muovendo di un millimetro a sinistra la stecca. Questo gioco ne ha per tutti i gusti. Ci sono molte opzioni che vi permettono di effettuare il tiro perfetto: potete cambiare l'effetto e la forza del tiro e muovervi intorno al tavolo come veri professionisti. C'è anche una linea di traiettoria della palla per i principianti. Ma non è soltanto un esercizio di fisica applicata... c'è anche il pool con le regole inglesi e americane. Oppure potete giocare a freccette, passatempo preferito nei pub inglesi, e fare una partita a 180. C'è anche un arcade in questo CD, il vecchio spara-spara Dropzone, più un juke-box che dà il tocco finale al nostro pub. È il miglior simulatore di giochi di biliardo in circolazione. È anche il più preciso, realistico e facile da usare. Non ci vorrà molto prima che anche voi possiate fare dei colpi che i campioni di snooker hanno difficoltà a effettuare. Per la prima volta lo snooker è stato reso una cosa semplice. Inoltre, con tutti quegli extra, è un gioco che vi durerà una vita.





▲ Se davvero volete giocare a snooker, dovete farlo nell'ambiente adeguato.



▲ L'uomo invisibile? No, sono i vostri guanti virtuali.

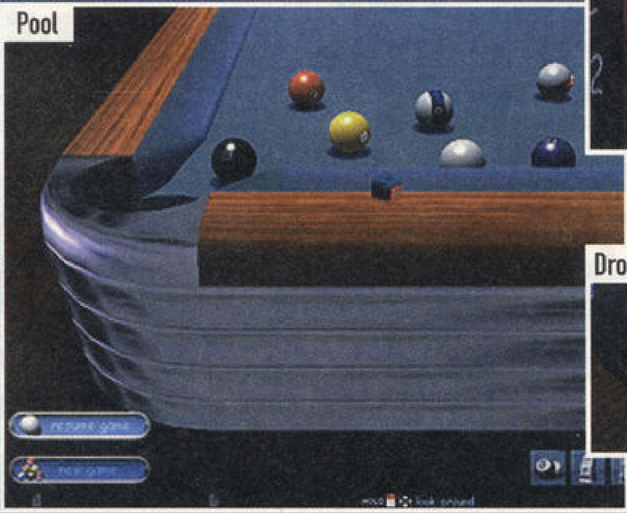


▲ Potete guardare il tavolo da gioco da vari punti di vista.

2 LE ATTRAZIONI DELLA SERATA

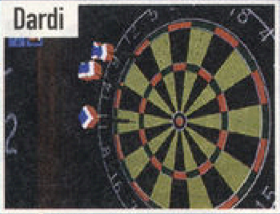
Cueball offre molto di più di una semplice partita a snooker con un amico o contro il computer.

Pool



È un gioco più veloce, con meno palle sul tavolo. Si può giocare in tre modi diversi.

Dardi



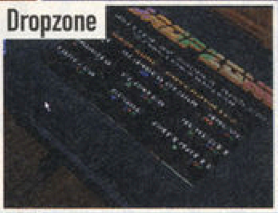
Mettete su un bel po' di pancia, prendete i vostri dardi e provate a colpire un "doppio". Occhio ai passanti...

Dama



È un gioco per chi non riesce a capire gli scacchi. Lasciatelo perdere, almeno fino a quando non sarete vecchi.

Dropzone



È stranissimo vedere un videogioco all'interno di un altro videogame... questo arcade sul tipo di Defender e abbastanza tosto!

Slot Machine



Classica macchina mangia-soldi con ciliegie, susine e roba varia. "Vieni bello. Tanto vinci di sicuro!". Sì, come no...

IL MEGLIO DI

L.14.900

MENSILE - ANNO 1 N.1 - SPED.ABB.POST. 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96

I MIGLIORI PROGRAMMI PER SPINGERE AL MASSIMO IL TUO COMPUTER



10 PROGRAMMI COMPLETI

VISUAL DBASE 5.5, EVOLUTION AUDIO LITE, INTERNET EXPLORER 4, XTREME 3D, EDESK 95, FREEHAND 5, NETSCAPE COMMUNICATOR 4, XRES 2, SIDEKICK 2, KODAK PICTURE POSTCARDS

4 LINGUAGGI PER IMPARARE A PROGRAMMARE

ATTENZIONE
QUESTA E' UNA RACCOLTA DEI MIGLIORI PROGRAMMI GIA' PUBBLICATI SULLA RIVISTA COMPUTER MAGAZINE

PlayStation

PREZZO
L. 99.000

SVILUPPATORE
KONAMI

EDITORE
KONAMI

GIOCATORI
1-2

ALTRE VERSIONI
NESSUNA

GM CAPOLAVORO

ISS PRO '98

World Cup '98 è uscito sulla piazza per primo e ha fatto un ottimo lavoro, ma anche Konami ha il suo bel contendente.

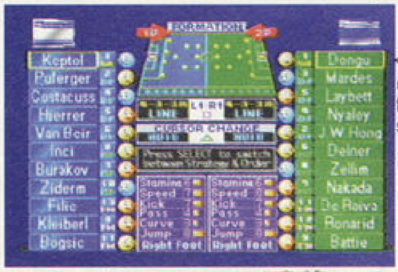




▲ Se solo il calcio fosse sempre così facile. Purtroppo, è solo un allenamento.



▲ Ancora allenamenti: siamo in grado di segnare contro una squadra inesistente? Speriamo...



◀ Tutte le informazioni che vi servono vengono fornite da questo pratico schermo.





Nel titanico scontro che vede di fronte World Cup '98, il mega-investimento della Electronic Arts, e il 'parvenu' della Konami ISS '98 [arena dello scontro: il negozio di videogiochi vicino a casa vostra], World Cup '98 parte subito con un esordio di successo, prima ancora del calcio d'inizio.
Il confronto generale tra gli elementi di produzione dei due titoli lascia Konami e ISS senza parole.

La presentazione di World Cup '98 è più elegante di Sean Connery al tavolo del casino. Può vantare scenari praticamente perfetti, grandi dimensioni, musica leggera contemporanea a palate e la licenza che ha. Vengono quindi i suoi numerosi vantaggi: stadi realistici e disegnati accuratamente, tenute delle squadre minuziosamente dettagliate, il calendario completo degli incontri dei Mondiali e, non ultimi, i veri nomi dei giocatori. Per contro, ISS si butta allo sbaraglio con un titolo che urla 'Amiga '93!' e prosegue con una serie di menu di opzioni sempre più blandi, il tutto accompagnato da uno strano e sgradevole fracasso techno post-industriale che contrasta disperatamente con la grafica che compare sullo schermo. Ma, ma, ma... la conseguenza è che per iniziare a giocare non ci vuole un'eternità. Con World Cup '98 ci vorranno un paio di minuti del vostro tempo libero prima che vediate anche solo un filo d'erba digitale. ISS, a confronto, è virtualmente un prodotto accendi-e-gioca, e di conseguenza preferiamo di gran lunga la sua introduzione senza fronzoli. Per venire ai nomi dei giocatori, beh... sì, è un po' imbarazzante quando un Bergmans segna per l'Olanda, o uno Sheallar ne butta dentro una per l'Inghilterra. Comunque abbiamo capito a chi alludono questi nomi, no? Più scocciante è la relativa scarsità di atmosfera che si nota negli stadi. Qui Electronic Arts vince nettamente sul pubblico e sulle platee inanimate di Konami. Diciamo che è un pareggio. Finiti i preliminari, viene il momento dell'azione di gioco vera e propria. World Cup '98 parte fiducioso con un approccio tutto azione, comandi sorprendentemente profondi e gol a bizzeffe. ISS Pro '98 replica con un approccio più contenuto, privilegia i passaggi e il gioco di squadra e, in conseguenza, vince a man bassa. I veterani di ISS si sentiranno a casa loro con le azioni 'piano, piano, rapido, rapido, gol!' create da ISS '98. Sebbene si tratti di un'esperienza molto stilizzata e un po' tutta d'un pezzo, tutto ciò dà senza dubbio una sensazione di maggior controllo e realismo di quanto non avvenga nell'altro gioco. World Cup '98 è tutto un guazzabuglio di primedonne che danno il 110%. ISS è più contenuto, ma non meno implacabile (a volte calmo, a volte rapidissimo). In realtà sembra di guardare una squadra di livello internazionale al suo meglio. L'animazione, per esempio, è davvero di classe. Le texture non sono il capolavoro di questo gioco, e le immagini risentono nettamente di una mancanza di realismo, risultando simili a cartoni animati. Per quanto riguarda il movimento, però, specialmente quando si tratta di dribbling, tiri, colpi di testa e pallonetti, i giocatori di ISS sono molto realistici. Colpi di testa smorzati e sforbiciate sono tutti degnamente rappresentati e hanno un aspetto credibile, grazie alla resa dettagliata della dinamica del pallone.
E ancora non abbiamo ricordato le opzioni tattiche e strategiche a disposizione, intuitive in modo superbo, ma state pur certi che questa è un altro settore in cui il gioco tiene ben testa World Cup '98, grazie al facile accesso, all'efficacia e al modo in cui si sposa con l'azione di gioco sul campo. Qualche critica? Beh, il rumore del pallone è un po' scarso, e come abbiamo già detto gli stadi mancano un po' di atmosfera. Se riuscite a sopportare questo e i fastidiosi nomi dei giocatori, allora il gioco è fantastico. Dunque è questo il miglior gioco di calcio per PlayStation? Potrebbe anche darsi.

1 NOMI O NON NOMI...

Ancora una volta, malgrado sia stata costretta a evitare i nomi veri, Konami ha fatto entrare le star dalla porta di servizio rendendo alcuni dei giocatori riconoscibili senza possibilità di errore. In questo caso è ancora più ovvio, perché oltre al colore della pelle e al taglio dei capelli variano anche le dimensioni dei giocatori, e ogni squadra ha almeno un campione ben riconoscibile (almeno se sapete chi sono nel mondo reale). Giocano proprio come i loro corrispondenti reali, e così via.



Sol Campbell, alias Cambell...
Grande nel dribbling, bravo nei colpi di testa, un bel tipo.



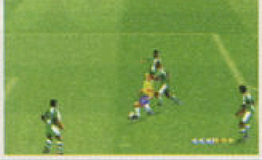
Kanu, alias Karu
Altro bel tipo, veloce come il fulmine.



Zidane, alias Ziderm
Ottimo nei passaggi, bravo sul pallone, calvizie incipiente.



Bergkamp, alias Bergmans
Un carro armato, implacabile nel portare a conclusione le azioni.



Ronaldo, alias Ronarid
Sembra un bambino e corre come un ghepardo.

2 MA CHE BEI FACCETTINI!

Questo deprimente panorama di sorrisini nasconde un potente dispositivo tattico. Cose tipo...

Formazioni
Si può scegliere tra 18 formazioni, ciascuna delle quali rappresenta una variante del 4-4-2, del 4-3-3, del 5-3-2 o del 4-5-1. A questo calcolo aggiungete il fatto che potete scegliere di giocare in modalità sweeper, difesa, o con libero, e potrete triplicare le possibilità ottenendone... dunque... 54!

Strategie
Premete Select per accedere al menu delle strategie, e potrete selezionare due strategie distinte, una assegnata al tasto L2 e una a R2. Potete attivarle in qualunque momento durante il gioco. Durante gli incontri potete anche scegliere (sempre premendo Select) di schierare la vostra squadra in una fra tre diverse posizioni sul campo, il che vi garantisce una versatilità di gioco senza paragoni.

Forma fisica e dati statistici
Ognuno dei vostri giocatori, per qualche strana ragione, è rappresentato da una palla, il cui colore indica le sue condizioni fisiche. Più rosso è, meglio è. Ma non scartate i giocatori blu. Esaminate prima i loro dati statistici: potreste scoprire che è meglio far giocare loro al posto dei loro compagni di squadra più in forma, ma meno dotati.



> ISS Pro '98 è virtualmente un prodotto accendi-e-gioca, di conseguenza preferiamo di gran lunga la sua introduzione bruttina ma senza fronzoli.

3 I LIBERI E COME EVITARLI...

Come abbiamo già visto, il passaggio filtrante costituisce probabilmente la vostra migliore strategia per segnare. Purtroppo, però, sia il computer sia gli avversari in carne e ossa non ci mettono molto per imparare che l'utilizzo di un libero vanifica largamente l'efficacia di questa strategia. Almeno finora. Invece di giocare con un uomo in avanti (che è la strategia migliore contro una difesa chiusa), mettete in campo due punte, una delle quali brava nei passaggi (esaminate le statistiche). Passatele il pallone e poi fatela tornare indietro di corsa a centrocampo, sviando la difesa. Fatele quindi effettuare un passaggio filtrante diagonale attraverso la difesa in direzione del suo compagno. Non è un sistema infallibile, ma in ogni caso è molto efficace.

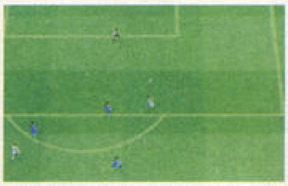




▷ Il passaggio filtrante diagonale da parte di un attaccante che arretra funziona alla grande. Guardate il Brasile infilare la porta realizzando un gol.



▲ 'Bogsic'? Malgrado il nome orribile rimane un potente attaccante che di rado si lascia sfuggire l'occasione di segnare.



▲ Purtroppo, questa fantastica visuale dall'alto è disponibile soltanto per i replay. Perché? Sarebbe favoloso giocare con questo tipo di inquadratura. Lo vorremmo per il prossimo gioco.













TEMPO E MOVIMENTO (O SUA ASSENZA!)

Il nostro uomo con la cartelletta osserva i videogiocatori in laboratorio: come se la cavano?

30 secondi
ISS: Ci siamo. Addio, schermo introduttivo.
World Cup '98: Imbambolati davanti all'intro principale.

1 minuto
ISS: Scelta della squadra.
World Cup '98: Ancora imbambolati.

2 minuti
ISS: Si mette a punto la strategia.
World Cup '98: Finalmente lo schermo delle opzioni principali è caricato. Fiuuu!

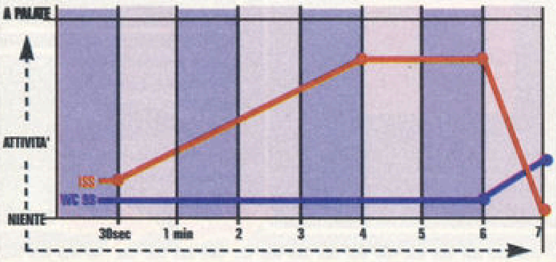
3 minuti
ISS: 1-0!
World Cup '98: Stiamo cercando di farci strada tra la miriade di opzioni!

4 minuti
ISS: Mischia in area di rigore... entusiasmo alle stelle, qui.
World Cup '98: Panoramica sullo stadio, molto bella. Quando arriva il gioco?

5 minuti
ISS: Tempi supplementari.
World Cup '98: Schermo di caricamento.

6 Minuti
ISS: siamo già ai calci di rigore.
World Cup '98: Si inizia!

7 minuti
ISS: Un'altra partita?
World Cup '98: 1 a 0!



il giudizio

aspetto
Rispetto a World Cup '98 è un pareggio. Meno spettacolare e scenografico, ma più scorrevole e credibile.

giocabilità
Stilizzata, poco realistica, ma divertente. La possibilità di applicare gli schemi tattici in tempo reale è davvero brillante.

longevità
In due giocatori ISS '98 è insuperabile. Tutti gli incontri mozzafiato che i vostri nervi sono in grado di reggere.

il meglio
Battere un vostro amico ai rigori dopo 20 minuti di epico spareggio ai supplementari sul 5 a 5. E non meritarselo.



il peggio
Il fatto che non possiate giocare entrambi con la stessa squadra.



Pur mancando delle finezze che caratterizzano tutte le produzioni FIFA, ISS '98 vince grazie alla sua giocabilità e al fatto di essere, alla fine, persino più divertente.

93%

Se vi piace questo provate World Cup '98, che è l'ultima novità e crea migliori atmosfere. A basso prezzo potete avere l'ISS originale.

PlayStation

PREZZO
L. 99.000

SVILUPPATORE
CAPCOM
EDITORE
VIRGIN

GIOCATORI
1-2
ALTRE VERSIONI
SATURN

X-MEN VS STREET FIGHTER

"Chiudi quegli occhiacci rossi!". "Hai proprio un bel pigiamino, Ryu!". Gli Street Fighter della Capcom incontrano gli strani tizi della Marvel. E naturalmente si danno un sacco di botte.





▲ Per cambiare, si può selezionare Akuma dall'inizio.



Sulla carta sembra fantastico. I mutanti della Marvel che si battono con i guerrieri di strada della Capcom! Preparatevi per uno scontro epico!
Deve essere proprio il massimo! Non solo avrete la possibilità di vedere chi è più "tosto" (il ragazzo d'oro, Ryu, o il vecchio Cyclops dagli occhi che sparano energia?) ma potrete anche scegliere di farli giocare nella stessa squadra e sbaragliare tutti quelli che incontrate con una serie di super-combo! Che cosa potevate desiderare di più? Beh, come scopriremo, qualcosa in più si poteva desiderare. La cosa più bella delle versioni da sala giochi e per Saturn di X-Men contro Street Fighter era la possibilità innovativa di giocare in squadra. Potevate scegliere due personaggi tra quelli di Street Fighter o X-Men e selezionare l'uno o l'altro a volontà durante il gioco. Oltre a causare una completa confusione sullo schermo, tutto ciò significava che potevate scegliere i vostri due personaggi preferiti di ciascuna delle due parti o vedere come si comportavano coppie insolite come Dhalsim e Wolverine. Grandioso, no? Sfortunatamente, l'elemento di squadra esiste solo in forma molto ridotta nella versione per PlayStation. Potete sempre scegliere due personaggi, ma il secondo si limita a saltar fuori ogni tanto con mosse speciali e superattacchi. Non è stato possibile riprodurla tale e quale sulla PlayStation (la versione per Saturn richiede una





espansione di memoria da 4 Mega), ma ci sono un sacco di mosse spettacolari in X-Men vs. Street Fighter. Eseguite un po' di mosse di seguito e fate crescere la vostra barra degli attacchi speciali per sprigionare una mossa speciale che è così grande da riempire lo schermo. Esplosioni e raggi spettacolari di energia vi ricorderanno quanto speciali siano le mosse speciali della Capcom. Ci sono alcuni problemi piuttosto seri nell'amato picchiaduro della Capcom. Si potrebbe quasi scusare il taglio della

1 APOCALYPSE WOW!

Fatevi strada contro sei avversari e i loro rispettivi compagni nella modalità Battle e dovrete vedervela con il grosso Apocalypse. Il suo pugno è grosso quanto il vostro personaggio! Sconfiggetelo e nell'ultimo incontro dovrete battere il vostro compagno...



▲ Apocalypse non sembra poi troppo cattivo, vero? Certo è più grosso di Akuma, ma abbiamo visto di peggio...

► Sconfiggete anche il vostro "secondo" e sarete "ricompensati" da qualche schermata finale di modesta qualità. Non è proprio come Tekken 3.





▲ ...Mmm, adesso la cosa si fa seria. Apocalypse è diventato una specie di montagna!

► Sconfiggete Apocalypse e dovrete vedervela con il vostro compagno!





▲ Cercate di colpirgli il pugno, evitate i missili e iniziate a sincronizzare i colpi.





GLI X-MEN!

I mutanti hanno un passato glorioso dalla casa editrice Marvel, e anche se non sono noti come gli Street Fighter nell'ambiente dei videogiochi, questi tizi sono decisamente stravaganti e originali.









X-MEN VS STREET FIGHTER



Games Master

GLI STREET FIGHTER!

Forse non hanno la stravaganza dell'immagine degli X-Men, ma la loro padronanza delle arti marziali e l'abilità di lanciare palle di fuoco pareggiano un po' i conti. Ecco come si incontrano le due parti nell'introduzione del gioco...









X-MEN VS STREET FIGHTER

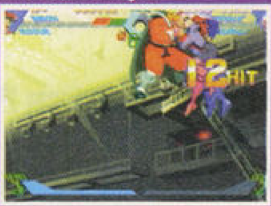
2 PRENDETE QUOTA!

Tutti sono capaci di combattere sul suolo! Le battaglie di X-Men Vs. Street Fighter possono continuare uno schermo sopra o sotto il livello del suolo con mosse aeree, pavimenti che crollano e salti spettacolari per tutto lo schermo. Riempitevi gli occhi con queste acrobazie...





▼ Potete combattere facilmente a mezz'aria e sferrare combo aeree come il bacio di Rogue.





◄ Mettete a segno abbastanza prese sul livello di Manhattan e il pavimento crolla.

▼ Tutti e quattro i personaggi sprofondano nelle fogne sotto il pavimento dove prosegue il combattimento.



"Per fortuna, il meccanismo di combattimento che sta sotto la coloratissima grafica è più solido che mai."



▲ Bison fa la sua solita cosa, ma quando finirà l'attacco speciale, le prenderà di nuovo.

3 SQUADRE ESTREME!

Manca la vera e propria modalità a squadre del coin-op, ma vi serve un compagno per gli attacchi di squadra e i contrattacchi. L'accoppiamento Ryu e Cyclops è ovvio, ma eccone qualcun altro...

CHUN LI & GAMBIT



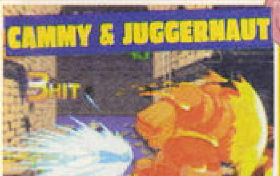
◄ **Due maestri delle combo creano una coppia molto potente.**

WOLVERINE & MAGNETO



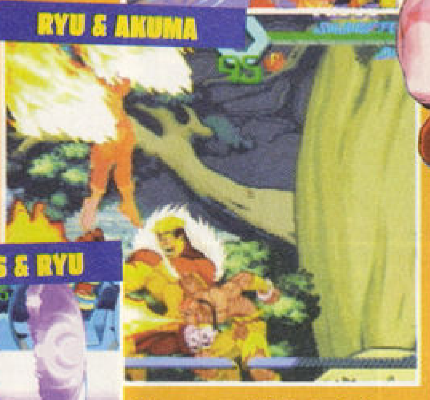
▲ **Normalmente non si possono vedere ma, solo nel gioco, potete mettere insieme questi due nemici di vecchia data.**

CAMMY & JUGGERNAUT



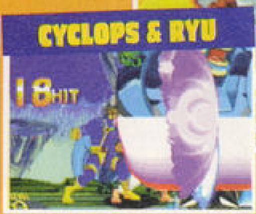
▼ **Cammy è veloce e leggera, e Juggernaut ha mangiato troppe torte radioattive**

RYU & AKUMA



► **Nemici acerrimi da secoli, questi due possono essere costretti a dimenticare le loro divergenze per formare una squadra formidabile.**

CYCLOPS & RYU



◄ **Hanno mosse simili: Cyclops è più potente ma Ryu resta il maestro.**

modalità a squadre, ma non i ritardi per il caricamento dopo i combattimenti che raffreddano i vostri bollenti spiriti da combattenti. Ci sono anche dei rallentamenti durante il gioco.

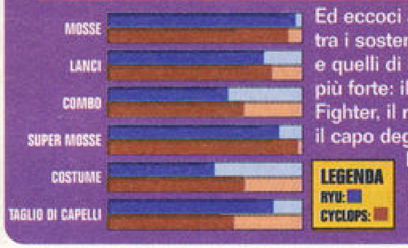
Ad alcuni personaggi più grandi mancano persino dei foitogrammi di animazione. Fortunatamente, il meccanismo di combattimento che sta sotto la coloratissima grafica è più solido che mai. Il fatto che ci siano a disposizione i migliori personaggi della Capcom e della Marvel aiuta molto e il grosso boss Apocalypse è una bella sfida finale nella modalità Battle. I classici meccanismi di combattimento della Capcom sono sicuramente più che sufficienti a rendere X-Men Vs. Street Fighter un picchiaduro carino e divertente. Purtroppo, però, non c'è assolutamente paragone con il coin-op. Se non siete dei fan sfegatati degli X-Men, scegliete piuttosto Marvel Super Heroes, che è molto più veloce e ben realizzato.



◄ **I pugni di Apocalypse si abbattono e si trasformano in mazze e trapani!**

▼ **Dovrete colpirlo un bel po' di volte prima di vederlo morire.**

IL MIO PAPÀ È PIÙ GROSSO DEL TUO!



Ed eccoci all'eterno dilemma tra i sostenitori di Jackie Chan e quelli di Bruce Lee. Chi è il più forte: il leader degli Street Fighter, il ragazzo d'oro Ryu, o il capo degli X-Men, Cyclops? Basta con le speculazioni e via con il confronto!

il giudizio

aspetto

Hai dei begli sprite, e pieno di effetti speciali, ma l'animazione a volte lascia un po' a desiderare.

giocabilità

Il collaudatissimo sistema di combattimento della Capcom con personaggi eccezionali e un'azione mozzafiato, ma manca la modalità a squadre!

longevità

18 personaggi e due modalità bonus (Training e Survival), ma i finali sono brutti. Li abbiamo già visti tutti.

il meglio

Gli effetti delle mosse speciali sono fantastici. Ottimi per i piromani.



il peggio

I ritardi nel caricamento. Troppo frequenti, troppo lunghi, troppo tempo passato a fissare uno schermo nero che dice "Now loading...".



Un prodotto discreto per i fan dei picchiaduro 2D della Capcom, ma il taglio della modalità team e la non perfetta animazione ne fanno una conversione non del tutto riuscita.

72%

Se vi piace questo provate Marvel Super Heroes, che è molto più fluido, o Street Fighter Collection, una grande introduzione ai prodotti della Capcom.

RECENSIONE

PlayStation

PREZZO
L. 109.900

SVILUPPATORE
SHINY

EDITORE
INTERPLAY

GIOCATORI
1

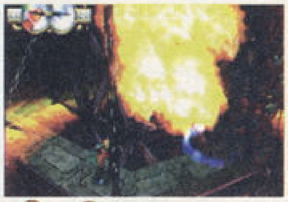
ALTRE VERSIONI
NESSUNA

WILD 9

Prendete un platform 2D, aggiungete la cattiveria di Grattachecca e Fichetto e otterrete ciò che i programmatori di Earthworm Jim della Shiny chiamano il primo "torturatutto" del mondo!



▲ I livelli a caduta in 3D vi vedono scendere lungo un tubo, cercando di tirare i nemici contro i muri mentre evitate di andare a sbattere.



È sempre abbronzato, incredibilmente ricco, pazzo come un cavallo, e non ha nessun segno distintivo dei programmatori, come la barba o un piccolo nano rosso come feticcio. Il mondo dei videogiocatori sarebbe un posto vuoto senza la presenza del grande Dave Perry e della sua mente contorta. È il tipo che sta dietro a Earthworm Jim, MDK e il prossimo Messiah, tutti giochi che hanno più nuove idee in un solo livello di quanto molti sviluppatori riescano ad avere in un'intera vita. È così alta la reputazione di quest'uomo per la sua originalità, che la cosa più sorprendente di Wild 9 è che si tratta semplicemente di un altro platform 2D nello stile di Pandemonium. Ve ne andate a destra e sinistra, saltando e raccogliendo oggetti. Poi però iniziano le torture... Dimenticatevi di saltare sulla testa di piccoli animali carini: Wild 9 spazza via la sensazione di dolcezza lasciata dagli altri platform con un forte cocktail di violenza, fiamme e urla. Il personaggio principale, Wex, ha una rarissima arma, chiamata Rig, che vi permette di sparare un raggio di energia contro i cattivi, sollevarli, tirarli per terra, imprigionarli in un getto di fuoco o farli cadere su un letto di spine, sole per nominare alcune delle torture possibili. In qualunque modo moriate in Wild 9, potrete far patire una sorte simile ai vostri nemici, che sono armati di lanciamissili. Raramente un gioco ha lasciato la possibilità di uccidere in modo così creativo i nemici per proseguire. Se la strada è bloccata da un getto di fuoco potete tirare un nemico direttamente contro l'ugello per spegnere l'incendio. Ancora, potrete bloccare delle lame rotanti tirandoci nemici in mezzo fino a che queste non si bloccano. I pozzi con gli aculei potranno essere superati usando i corpi dei cattivi come pietre sulle quali camminare. Ok, la novità di torturare i nemici è meno stimolante dopo un po' che andate avanti e gli schemi di attacco diventano sempre più prevedibili, ma vi viene costantemente



1 MORTE ACCIDENTALE...

In Wild 9 ci sono tantissimi modi diversi per uccidere i nemici, dal classico spingerli nei pozzi pieni di aculei fino al farli morire elettrificati sulle scritte al neon.



◄Tirate i nemici sulle scritte al neon e inizieranno a sfrigolare e poi a fondere.







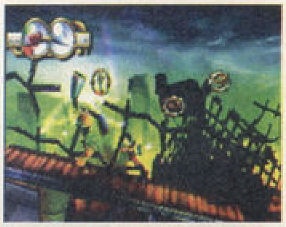


▲ Gettatene uno contro dei cavi scoperti... arrosto



▲ Schiacciato da una pianta gigante! Che modo brutto per morire.

◄Fate cadere i cattivi in questo tritacarne e li vedrete uscire come sottili fili d'erba. Che divertimento perverso.





▲ Gli scenari sono stupendi, ma non potete interagirvi. Peccato.



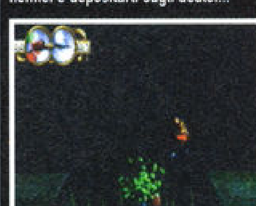
Games Master

IL NOSTRO WEX

Signore e signori eccovi Wex, il signore di Wild 9 e proprietario del Rig!

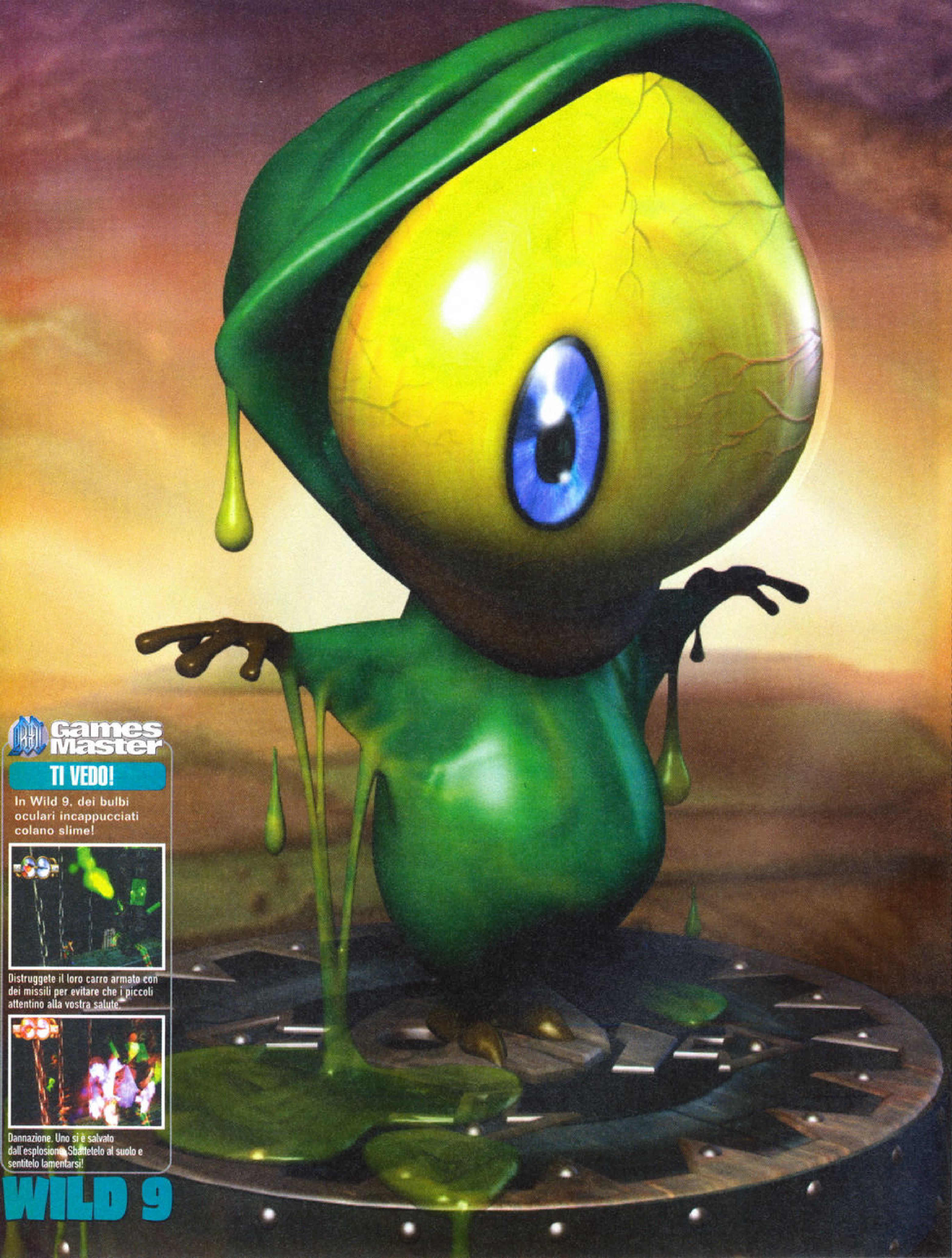


Con il Rig, Wex può sollevare i nemici e depositarli sugli aculei...



...per poi usare i loro corpi come ponti. Un classico.

WILD 9



Games Master

TI VEDO!

In Wild 9, dei bulbi oculari incappucciati colano slime!

Distruggete il loro carro armato con dei missili per evitare che i piccoli attentino alla vostra salute.

Dannazione. Uno si è salvato dall'esplosione. Sbattetelo al suolo e sentitelo lamentarsi!

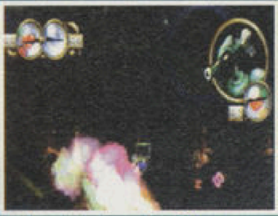
WILD 9

2 IL RAGAZZO CADENTE...

Le piattaforme sono numerose, ma ogni tre livelli c'è un completo cambiamento di stile, e dovrete gareggiare con delle moto o in una strana lotta in caduta libera in un tunnel. Nessuna delle due è bella come sembra.



▲ Tirate giù i nemici con dei missili teleguidati nel livello delle moto.



▲ Nonostante le esplosioni, la gara con le moto è un po' noiosa rispetto al resto del gioco.

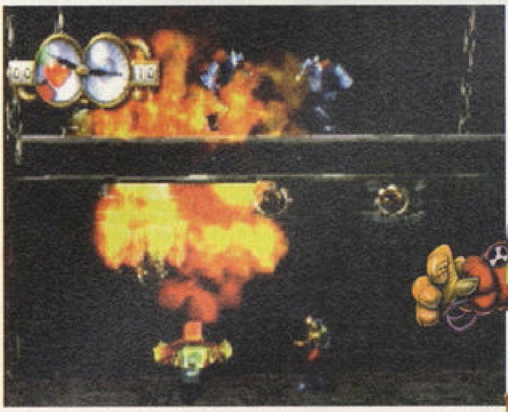


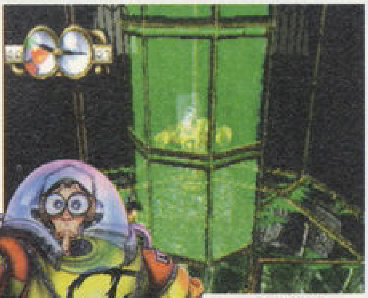
▲ Aaah! Il livelli in cui si cade saranno familiari ai giocatori di MDK.



▲ Finite contro un muro e potrete quasi sentire l'effetto dell'urto.

"...bloccate le lame rotanti tirandoci contro i nemici in quantità"







◄ Nitro: La bomba vivente, è uno del Wild 9. Usate la sua "esplosività" per proseguire.

ricordato che si tratta di un gioco della Shiny dai livelli sempre vari e da alcuni momenti folli. Ne è un esempio il momento in cui altri membri di Wild 9, come Nitro "La bomba vivente", vengono in vostro aiuto. Ogni pochi livelli, vedrete un completo cambiamento nel gioco. Un momento correte su delle moto, nello stile del Ritorno dello Jedi, e dovete sparare ai nemici, e subito dopo vi ritrovate in un livello davvero strano, dove scendete lungo un tubo, cercando di evitare delle lame rotanti e tirando i nemici contro il muro. Nonostante tanto parlare, Wild 9 non è però rivoluzionario o diverso come speravamo. Potreste volere prendere degli oggetti dallo sfondo o saltare dentro e fuori dallo schermo, ma non potete. Tirare i nemici con il Rig sarebbe stato molto più divertente in un ambiente 3D. Così com'è Wild 9 è comunque molto diverso dalla maggior parte dei giochi di piattaforma. È pieno di aspetti divertenti e pezzi di vera follia, e ha un'atmosfera tutta particolare. Sicuramente si merita le vostre più macabre risate...

3 IL RIG

La vostra arma principale è il Rig, un raggio di energia viola e scricchiolante usato per rimandare i nemici all'inferno e risolvere gli enigmi dei livelli. Diamogli un'occhiata...



◄ Questo è quanto la visuale in semi 3D vi lascerà vedere Wex e il suo incredibile raggio d'energia. Catturate uno dei cattivoni e le possibilità di tortura saranno praticamente infinite.



▲ Potete trasportare i nemici e tirarli in giro.



▲ Continuate a tirare i nemici al suolo fino a che esplodono.

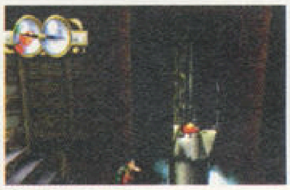


► Con il Rig potete anche spostare degli oggetti. E ovviamente tirarli in testa agli altri.

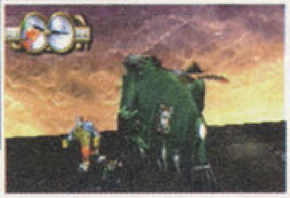




► Raccogliete dell'energia per portare il Rig nella modalità rossa, e potrete sparare più lontano e aprire zone segrete.



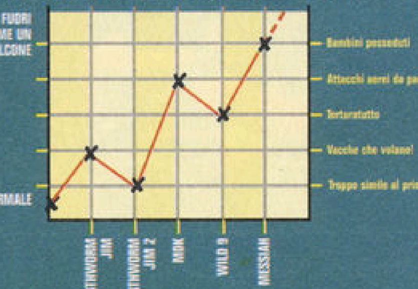




◄ Il Rig è ancora più potente nella modalità rossa. Raccogliete l'energia per portarlo al massimo.

QUANTO È FOLLE WILD 9?

La Shiny è ben conosciuta per produrre giochi un po' "strani" e "folli". Vediamo di rappresentare in un grafico la loro pazzia...



Questo grafico mostra la continuità nella follia del team di Dave Perry alla Interplay.

il giudizio

aspetto

Grafica e personaggi di qualità, effetti spettacolari e belle animazioni. Un sacco di urla.

giocabilità

Un altro platform in finto 3D, ma il design dei livelli è bello e l'elemento della tortura è dannatamente divertente.

longevità

Un sacco di livelli e punti di salvataggio molto distanziati dovrebbero intrattenervi per un sacco di tempo.

il meglio

Il Rig, l'arma a raggi di Wex, vi permette di prendere i nemici e tirarli in giro. Bello!



il peggio

Vorreste raccogliere gli oggetti sullo sfondo ma non potete. In questo gioco si può andare solo a destra e a sinistra... peccato!



Con una bella grafica e ricco di violenza, questo è il gioco più strano dai tempi di Abe. È sempre un platform 2D, però con dei begli aspetti.

82%

Se vi piace questo provate Oddworld: Abe's Oddysee, che ha quasi la stessa dose di violenza, o Pandemonium, che ha lo stesso finto 3D.

PREZZO
L. 185.000

SVILUPPATORE
IGUANA

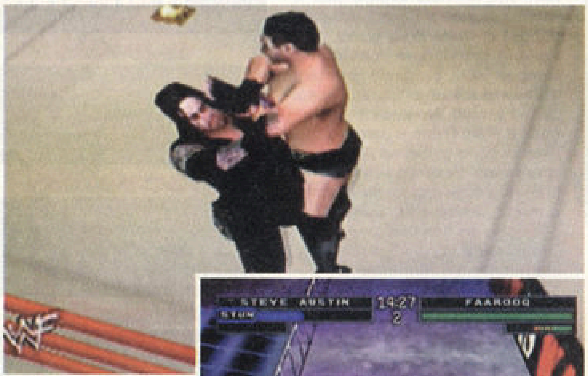
EDITORE
ACCLAIM

GIOCATORI
1-4

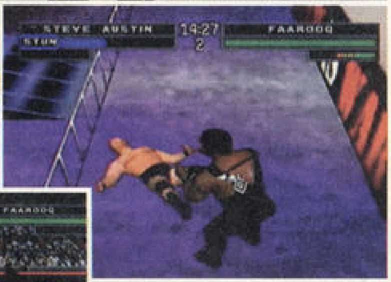
ALTRE VERSIONI
PLAYSTATION

WWF WARZONE

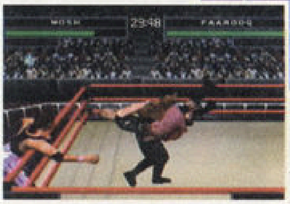
Mutandoni! Calzamaglie lucide! Pance! Il wrestling è di ritorno sul Nintendo 64... preparatevi alla pantomima, appassionati del corpo a corpo...



▲ The Undertaker si becca una bella ripassata vecchio stile.



▲ Siamo fuori dal ring, e Faarooq non fa prigionieri. Siete pronti...? CRACK!



◄ Un altro affare da sbrigare sul ring per Steve Austin.

Sono due i misteri che circondano il wrestling. Il primo: perché uno dovrebbe aver voglia di assistere a un combattimento in cui gli avversari non si scambiano colpi? Il secondo: perché un uomo adulto dovrebbe desiderare di pavoneggiarsi in pantaloncini gialli e bandana?
Malgrado ciò, WWF Warzone sembra destinato a spopolare in questo sport rivelandosi come la più grande invenzione dopo il pancarrè, e con il suo stile più scorrevole, brillante e intuitivo è facile capire il perché. A confronto di WCW vs NWO, l'altro gioco di wrestling per Nintendo 64, Warzone vince per due sconfitte e una rinuncia. Ed è anche un bel po' più ingegnoso. Questo è il primo gioco nel suo genere a introdurre un sistema di combo veramente intelligente. Anche WCW ne aveva uno, ma potevate anche ballonzolare per tutto il gioco usando soltanto calci e pugni. Warzone non è molto diverso negli incontri con gli avversari più facili, ma appena passate ad avversari più tosti vi troverete a un passo dalla morte per opera di The Undertaker, di Steve Austin 'Ghiaccio' e compagnia. Il sistema di combo è controllato attraverso il pulsante direzionale. Spingete nelle due direzioni, quindi premete il tasto 'action' appropriato, e avrete piacevoli conseguenze. Naturalmente, nel pieno del combattimento (in cui gli allegri panzoni sono più rapidi che in qualsiasi altro gioco di wrestling) questo è più difficile di quanto sembri.
Seguite però le nostre indicazioni, e scoprirete una caterva di mosse, dato che ognuno dei 16 personaggi ha qualcosa come 15 mosse speciali!
Ad accompagnare queste solide premesse c'è un aspetto esterno ancora migliore. Nel formato ad alta risoluzione tutti i lottatori appaiono incredibilmente realistici: per arrotondare i poligoni sono state utilizzate fotografie di lottatori reali. Ancora una volta Iguana ha fatto uso della sua tecnica per smussare i punti di contatto, e l'animazione è rapida e fluida. Non ci sono infine problemi di sovrapposizione, a differenza di quanto avveniva in WCW che era costellato da lottatori che si fondevano uno con l'altro. Per quanto riguarda il suono, Warzone sfata il mito per cui sarebbe unire un buon commento a dei buoni effetti sonori. Ci sono quintali di commenti da parte di Vince McMahon (pilastro degli spettacoli notturni della WWF) e un mostruoso rumoreggiare del pubblico, che comprende una donna che urla come se la stessero prendendo a calci. Ci sono inoltre alcuni effetti speciali momentanei veramente divertenti, specialmente quando tirate una ginocchiata tra le gambe a un avversario. Ascoltate quel particolare rumore... e rabbrividite.
Warzone dà il meglio di sé quando siete in quattro a combattervi. Selezionate il modo Tag Team e l'opzione 'Armi' e sarà veramente uno spasso.





1 UN MOSTRO TUTTO NOSTRO!

La migliore trovata di Warzone è la sua opzione per creare un lottatore. Partendo da un tipo qualsiasi, potete ingrassarlo, fargli la permanente, mettergli delle ginocchiere rosa, dargli dei baffi da pornostar e un suo tema musicale specifico. Guardate e imparate...



▲ Scegliete semplicemente l'opzione 'Crea un giocatore' e preparatevi a fare del vostro meglio.



◄ Mettetegli una parrucca arancione, un paio di occhiali da sole e un po' di peli sparsi sulla faccia. Mr Nessuno si sta lentamente trasformando nel signore delle risse di strada.



▲ Esagerate con il peso, e rendete il tutto più evidente possibile per mezzo di pantaloni molto stretti



▲ Adesso i suoi avversari non hanno speranze. Sarà difficile che non scoppino a ridere quando la sua sagoma lardosa incederà sul ring.



▲ Steve Austin contro... Steve Austin in uno splendido incontro a quattro! Secondo Mosh, solo i veri uomini possono indossare la gonna. Ah! Abbiamo molti dubbi, davvero.



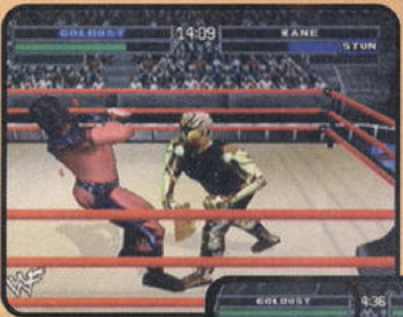
▲ Guardate questa! Non c'è niente che piaccia al vecchio Goldust come esercitare una quantità precisa di pressione sul collo del suo avversario. Bello.



▲ Eccolo pronto per balzare dal palo d'angolo e far fuori Kane. Ottima idea.

2 COSA C'È IN TV?

Le possibilità di usare armi sono moltissime. Avrete anche sedie e grossi televisori. Diversamente che nei precedenti giochi di wrestling, potete portare tutta questa roba sul ring.

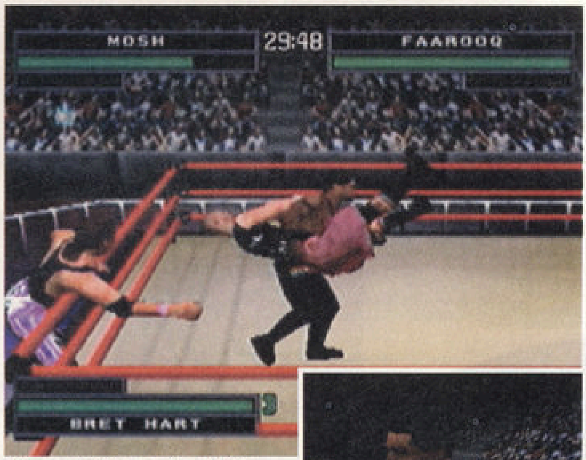


◄ Goldust comincia portandosi una grossa asse di legno. Alzate il braccio e sbam!

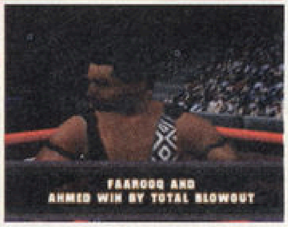
▼ E se non funziona, c'è sempre questo. Un Mitsui 28 pollici acquistato ai grandi magazzini.



▼ Misuratori di spirito? Beh, servono a determinare quanto siete pazzoidi. Quindi pestate, no?



▲ La gamma delle mosse disponibili in WWF è considerevolmente vasta. Usatele appena potete per ottenere risultati definitivi!





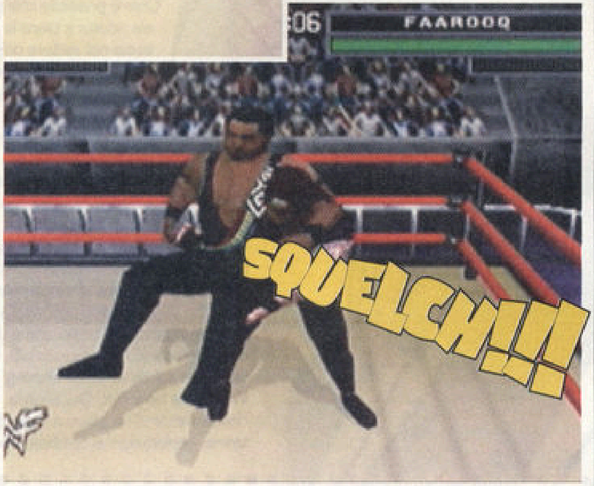
◄ Brutta, questa. Non solo l'inguine di Shawn Michaels è praticamente appiccicato al pugno di Goldust, ma sta anche per essere schiacciato come un tappeto.







Se un difetto c'è, è che il wrestling in sé non può competere con cose tipo Tekken. Non è abbastanza veloce, né altrettanto vario. In ogni caso, anche se non è il massimo della classe, è comunque un genuino divertimento. Ed è esattamente questo ciò che conta.



▲ Guardate e imparate mentre Faarooq sbriga questo affare. Praticare il wrestling è molto più interessante che guardarlo. Almeno potete dare i calci di persona.

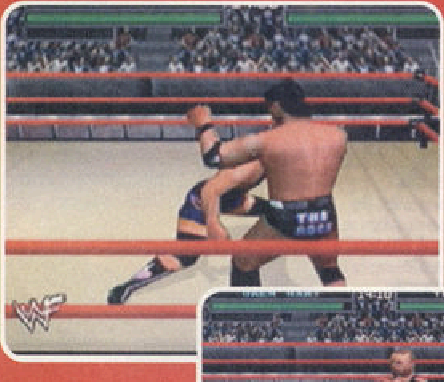
► Naturalmente, se tutto il resto non funziona, c'è sempre un calcio veloce in mezzo alle gambe. È da questo che si riconoscono i veri uomini, no? Mmm, sì.



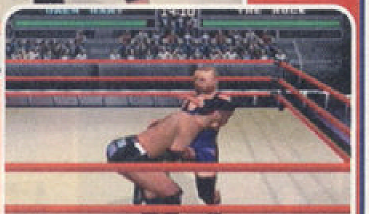
3 MUOVE UNA MONTAGNA!



Oltre alle mosse di combattimento, c'è anche una mossa per farsi da parte, attivata da Z. Considerato che Warzone è più veloce di altri giochi di wrestling, questa possibilità diventa davvero utile con il tempo, specie quando vi trovate al tappeto...



◄ Owen Hart sta soffrendo un po'. Quindi, con un rapido colpo sul tasto Z si ottiene una scivolata a destra...



► ...e un bella ginocchiata all'inguine. Oof! Sentite che bel rumorino.

COMBATTIMENTO ONOREVOLE

OK, così adesso potete scegliere. WCW vs NWO o questo. Meglio questo: date un'occhiata ai nostri voti...

Voto		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Velocità	WWF	●	●	●	●	●	●	●	●	●	
	WCW	●	●	●	●						
Movimento	WWF	●	●	●	●	●	●	●			
	WCW	●	●	●	●	●	●	●			
Intelligenza artificiale	WWF	●	●	●	●	●	●	●	●	●	
	WCW	●	●	●	●	●					
Lottatori	WWF	●	●	●	●	●	●	●			
	WCW	●	●	●	●	●	●	●	●	●	
Extra	WWF	●	●	●	●	●	●	●	●	●	
	WCW	●									

VINCITORE: WWF 41/50 WCW 26/50

'Warzone dà il meglio di sé quando siete in quattro a combattervi. È davvero uno spasso'

il giudizio

aspetto

Le immagini ad alta risoluzione, la mancanza di sovrapposizioni e i favolosi effetti sonori rendono il gioco una cannonata.

giocabilità

Facile da controllare, ma abbastanza insidioso. Un ottimo sistema di combattimento e un ritmo incalzante. Solido.

longevità

Sedici lottatori, 250 mosse e un ritmo di apprendimento ben calibrato. Si gioca a lungo.

il meglio

Senz'altro l'opzione per creare un lottatore. Provate a creare un'intera squadra di buffoni chiomati, tutti rosa e imbellettati.



il peggio

Per quanto questo sia ben fatto, a un gioco di wrestling manca per forza di cose la vivacità di un Tekken o di un Virtua Fighter.



WWF Warzone si avvicina più di ogni altro gioco di questo tipo a colmare il fossato tra i picchiaduro e i giochi di wrestling. Divertente, pazzo e flaccido.

85%

Se vi piace questo provate WCW vs NWO: World Tour o il suo imminente seguito WCW vs NWO: Revenge. Lo stesso vale per la PlayStation.

PREZZO
L. 115.000

SVILUPPATORE
CAMELOT
EDITORE
SEGA

GIOCATORI
1
ALTRE VERSIONI
NESSUNA

SHINING FORCE 3



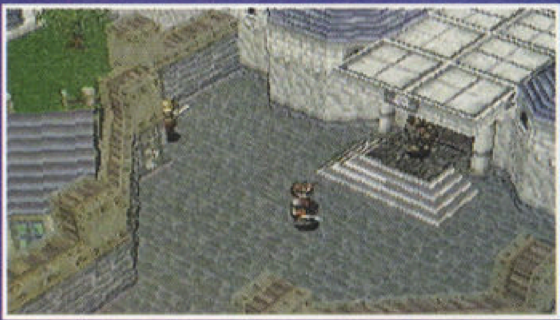
E ora avvicinatevi al letto. Il vecchio Saturn vuole donarvi qualcosa di bello, prima di lasciarvi per sempre...

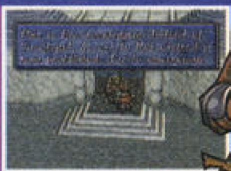
Non vogliamo che il Saturn muoia e ci lasci per il paradiso delle console. Com'è possibile che si sia ridotto a tirare le cuoia nel settore offerte speciali, quando ancora è in grado di sfoderare chicche come Burning Rangers, Panzer Dragoon Saga, e adesso anche un'altro episodio di Shining Force, la grandiosa serie di giochi RPG Sega? Sembra proprio che questa console abbia lasciato per ultimi i suoi pezzi migliori... Se siete dei veterani di Shining Force, la prima cosa che noterete sarà che questo gioco assomiglia più a un ritorno alle origini che a una delle curiose (e non eccezionali) variazioni sul tema come Shining Wisdom e Holy Ark. Qui si parla decisamente di un gioco a base di trama, esplorazioni e combattimenti, in uno stile molto simile a quello di Vandal Hearts di Konami. Dopo essere sgusciati attraverso la trama introduttiva e aver vagato per un po', voi e la vostra allegra compagnia finirete senza dubbio in qualche mischia. E non si tratta di scontri casuali del tipo 'falli a pezzi e vai avanti' come in Final Fantasy, ma di elementi molto importanti. È nelle battaglie che sta il succo di un gioco come questo. Fin dal vostro primo scontro con qualche folle monaco mascherato dovrete prestare un po' di attenzione al sistema di combattimento di Shining Force 3. Non è comunque particolarmente difficile da padroneggiare. Sostanzialmente, quando è il momento di agire per un determinato personaggio, non dovete fare altro che farlo muovere e scegliere se attaccare, attendere o utilizzare uno degli oggetti. Il difficile viene quando vi rendete conto di essere quasi sempre in inferiorità numerica e pericolosamente vulnerabili, almeno all'inizio del gioco. Per cominciare, le cose più importanti su cui concentrarsi sono senza dubbio disporre di un gran numero di piante rivitalizzanti e mantenere al sicuro la vostra amica-cane. Per quanto riguarda le delizie per gli occhietti, non si può negare che questo gioco sia il migliore della serie. C'è un mondo completamente tridimensionale in cui potete vagare in lungo e in largo per poi riemergerne quando vi pare. Non è certo all'altezza della complessità di Dark Saviour ed è popolato da quegli strani sprite che abbiamo già visto l'ultima volta in Shining



1 LO SO CHE È QUI INTORNO!

Ora che è tutto in 3D, esplorare le città alla ricerca di indizi è diventato molto più interessante. E potete ruotare la telecamera completamente, di 360 gradi, per ottenere sempre la visuale adatta.





▲ Li dentro non potete andare fino a quando la storia non ve lo consente, cari amici.

▼ Assicuratevi di variare spesso l'inquadratura. A qualcuno piace nascondersi negli angolini.



▲ Provate soltanto a guardare da una certa distanza. E il sogno di tutti gli urbanisti. I panorami cittadini tridimensionali, al massimo dello splendore, rappresentano veramente il momento di gloria di Shining Force 3.

▶ Un buono gioco si vede anche dal fatto che riuscite a trovare i titoli giusti esplorando tra gli scaffali dei libri.







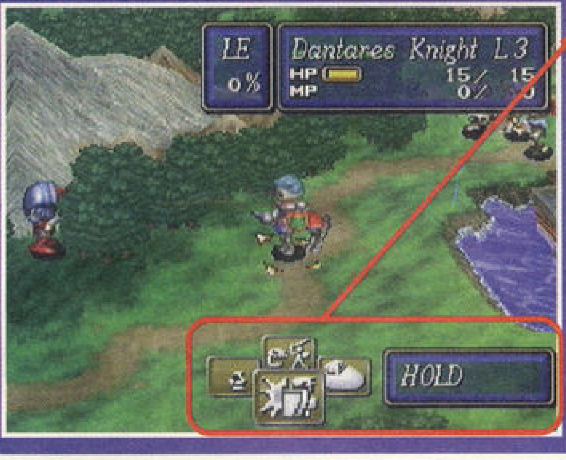
▲ Bisogna dire che non potrete evitare un bel po' di filmati introduttivi, e in questo campo Shining Force 3 fa le cose in grande...



▲ ...anche se la grafica all'interno del gioco non mantiene del tutto le promesse. Ma probabilmente a questo penserà Shining Force 4 per Dreamcast.

2 PRIMA TI COLPISCO IO, POI MI COLPISCI TU!

Il combattimento in Shining Force si è trasformato in un affare alla Vandal Hearts. Posizionate le vostre truppe su una piccola mappa e scatenate a turno la vostra furia gli uni sugli altri. E come in VH e in Final Fantasy Tactics, è essenziale sfruttare il potenziale bellico dell'ambiente. Far cadere qualcosa da un'altura farà più danni che lanciarla da un terreno pianeggiante...



È per mezzo di questo piccolo gruppo di icone che prendete tutte le vostre decisioni in battaglia. Dall'attacco alla difesa, all'utilizzo della magia o di particolari oggetti. È un sistema abbastanza rapido, facile e intuitivo da poter essere padroneggiato già dopo la prima battaglia.

Presa la vostra decisione (se avete scelto di attaccare o di lanciare un incantesimo) potrete assistere alle sue conseguenze in 3D.







Wisdom. Sarà anche essenziale e un po' tipo Lego, ma tutto è rapido e scorrevole ed è facile orientarsi. Non c'è dubbio che Shining Force 3 sia un ottimo gioco di ruolo strategico. È un piacere girare per le sue nuove città tridimensionali, e le scene di battaglia in particolare sono un tocco gradevole. Ma queste sono tutte trovate estetiche. La sua vera natura è quella del caro vecchio gioco bellico da tavola tenuto insieme da una saga di re, imperi e mostri di ogni tipo. Gli appassionati di lunga data potranno ottenere da questo gioco tutto il necessario divertimento mentre aspettano il loro Dreamcast grigio di importazione. Non potrà forse far risorgere il Saturn, ma di sicuro rappresenta un degno epitaffio...





Forza, ragazzo, è tutto il pomeriggio che quel barile si merita una lezione.







► Se sfuggite a un combattimento ritornate nel vostro ultimo salvataggio nella chiesa locale.

3 EFFETTO MAGICO

Anche se la magia in Shining Force 3 è abbastanza normale, è l'unica occasione in cui la grafica fa qualcosa di veramente degno di nota. Vale la pena di lanciare qualche incantesimo e vederne gli effetti.



▲ Come al solito, scegliete contro chi volete lanciare l'incantesimo...



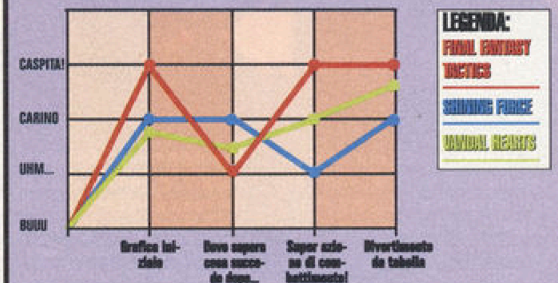
▲ ...ed ecco che parte. Per tutto il tempo, la telecamera schizza follemente in giro.



▲ È qui che la grafica del gioco mostra veramente i muscoli. Magia? Eccome! È un piacevole diversivo rispetto ai funzionali sprite del gioco.

LA PROVA DEL FUOCO!

Abbiamo messo a confronto Shining Force 3, il canto del cigno del Saturn, con Vandal Hearts e Final Fantasy Tactics per PSX.



> Se siete dei veterani di Shining Force, la prima cosa che noterete sarà che questo è un ritorno alle origini del gioco

il giudizio

aspetto

Sprazzi di eccellenza nelle scene di battaglia, ma il tutto è adeguato, più che eccezionale.

giocabilità

È un RPG strategico, capito? Vuole dire che dovete usare il cervello. Niente pesta-e-spacca.

longevità

In Giappone questa è la prima parte di una trilogia Shining Force 3, perciò non è il gioco più grosso che ci sia in giro.

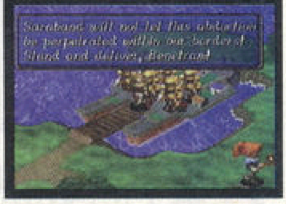
il meglio

Le brillanti scene di battaglia, in cui vedete davvero i vostri personaggi poligonali in azione.



il peggio

Dover stare a sentire dialoghi noiosi e scritti male, e non... poterli... saltare...



Shining Force 3 è un RPG di strategia abbastanza valido, ma sarebbe stata molto meglio una versione inglese dell'RPG d'azione Grandia.

70%

Se vi piace questo provate Vandal Hearts (anche se è un gioco per PlayStation). Oppure, se riuscite ancora a trovarne una copia, Mysteria per Saturn.

PC

PREZZO
L. 89.000

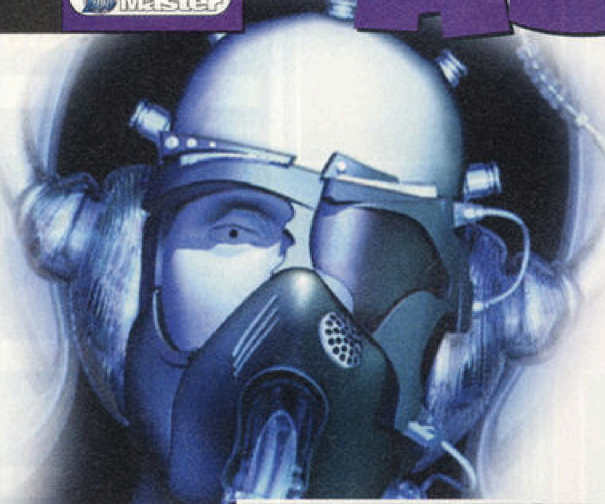
SVILUPPATORE
AMOK

EDITORE
MICROSOFT

GIOCATORI
1-16

ALTRE VERSIONI
NESSUNA

URBAN ASSAULT



Prendete due giochi classici, mescolate con spettacolari immagini 3D, mettete il composto in un tegame per lo sviluppo per 18 mesi e servite incandescente...

Microsoft ha mescolato due dei nostri giochi preferiti ottenendo uno sparatutto che vi friggerà cervello e dito del grilletto.

Quake e Command & Conquer non sono l'accoppiata più ovvia per un'operazione di fusione dei generi, ma Microsoft l'ha fatto. Ci sono tantissimi paesaggi 3D, con colline, scogliere ed edifici. Non è l'unico gioco con queste caratteristiche, ma è difficile trovarne uno che vi permetta di guidarvi carri armati o volarci sopra a velocità folli. È sicuramente ancora più difficile trovarne uno che permetta lo svolgersi di enormi battaglie nelle città senza rallentamenti o perdite di dettaglio, indipendentemente dal numero di unità che avete gettato nella mischia. Il combattimento è solo una parte...

Gestire le risorse, creare unità e pianificare le tattiche: tutto succede "al volo". Mentre sarete al centro della battaglia, saltando da un'unità all'altra per controllarle, dovrete anche dare un'occhiata al lato strategico. Sullo schermo può far paura ma in effetti è abbastanza facile.

L'azione, comunque, è tra le più difficili che abbiamo incontrato. Dopo aver eseguito le indispensabili missioni di addestramento verrà il momento del combattimento vero e proprio. Dovrete affrontare forze nemiche solide come rocce e tattiche segrete. Dovrete essere sistematici e pronti a saltare da e su veicoli in corsa durante il combattimento attraverso i territori, e potrete scoprire nuovi veicoli e tecnologie da usare. Se un livello è troppo difficile potrete sempre provarne un altro... scoprire nuove unità e quindi tornare indietro. Non è lineare, come avrete intuito. Il funzionamento delle unità che create è stato sviluppato in modo tale che dovete gettarvi sulle unità quando inizia la battaglia. Potrete sparare più velocemente, scegliere gli obiettivi con maggior facilità e, nel complesso, essere più efficienti se siete ai controlli. Lasciate le vostre unità da sole a combattere il nemico e avrete un biglietto di sola andata per Gameoverlandia, un posto non molto bello in cui vivere. Non potrete nemmeno trascurare il lato strategico per andare in cerca di un po' di azione. Fatelo e scoprirete che il nemico si è impossessato del vostro territorio. Quanto basta per farvi impazzire. Urban Assault sarà presto molto famoso. La grafica 3D vi trascinerà nel gioco e l'irresistibile combinazione di sparatutto 3D in prima persona e gioco di guerra strategico non vi lascerà uscire. Il lato tattico del gioco, come dover scoprire tutte le unità e simili, vi impegnerà per molto tempo.



► La vostra squadra affronta la pericolosa battaglia.



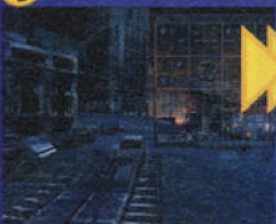
▼ Quando distruggete i veicoli nemici potete raccogliere i loro rifornimenti d'energia.







1 Come funziona?



Siete seduti nella vostra base pensando ai fatti vostri quando scoprite un appetitoso territorio nemico da conquistare. Create delle nuove unità e mandatele all'attacco.



È vostro, e potrete costruire altre unità. Decidete se rinforzare la squadra esistente o crearne una nuova e partire per una nuova esplorazione.



Niente panico, doveva succedere. Il nemico è un po' nervoso perché avete rubato il suo territorio. Sta tornando a riprenderselo. Non c'è tempo per la diplomazia... Uccideteli tutti.



Non lasciate prendere tutte le decisioni alle vostre unità. Saltate su un carro armato o su un aereo e aprite il fuoco. Premete L per ordinare al resto della squadra di seguirvi e fate attenzione ai dischi volanti!

2 NO ALLA BOMBA

Attenzione alla Stoudson Bomb: può spazzare via tutte le vostre forze facendone una palla di fuoco. Potete disinnescarla sparandoci sopra, ma se il nemico la raggiungerà potrà riattivarla.



3 CHE SUCCEDE QUI?

Per tenere allegri i fan dei giochi di strategia è possibile usare mappe e unità raggruppate per andare in giro e fortunatamente, sebbene all'inizio sia un po' disorientante, appaiono entrambe sullo schermo dell'azione principale. Questo vi darà un'idea del funzionamento del gioco...



▲I fan di Command & Conquer si sentiranno a loro agio con lo schermo della mappa. Premete M e sarà sovrapposto allo schermo dell'azione principale. Da qui potrete dirigere le unità per catturare le aree, combattere il nemico ed esplorare il territorio.



▲Per evitare le seccature derivanti dal dover creare dei gruppi sullo schermo potete usare questa griglia speciale che vi permette di trascinare le unità in gruppi rapidamente e semplicemente. Vi converrà organizzare le vostre unità adattandole al nemico e al terreno.



▼Gli elicotteri hanno un grosso vantaggio sulla maggior parte dei carri armati, ma perdono contro gli aerei.





▲Dove sono finite le nostre forze?

> Quella irresistibile combinazione di sparatutto 3D in prima persona e gioco di guerra strategico affascinerà tutti.



▲Prendete il controllo dei veicoli per provare il brivido della battaglia e delle alte velocità. Le unità aeree sono ancora più difficili da controllare.



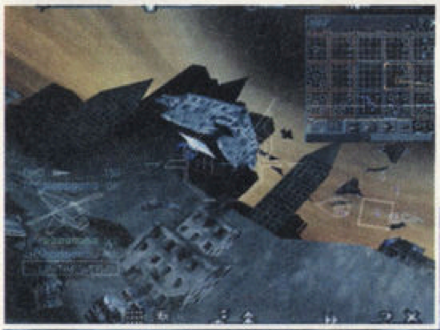


4 Oltre le basi!

La base non è solo il posto in cui costruite le vostre unità. Ha torrette armate che potete usare quando il nemico attacca, e si può spostare. Se scoprirete una centrale elettrica in un nuovo territorio potrete andare ad assorbire l'energia. Questo vi permetterà di produrre nuove unità. Avere più energia e territori dell'avversario significa poter produrre più unità di quante possa crearne il nemico.



◀Esplorando la mappa potrete trovare le centrali elettriche. Più quadretti della mappa occuperete maggior potenza potrete ricavarne. Spostate quindi lì la vostra base.



▲Uno squadrone di questi bambini basterà a far venire il mal di testa al nemico.

◀Quella feccia si sta accalcando attorno a un vostro avamposto. Salvatelo.

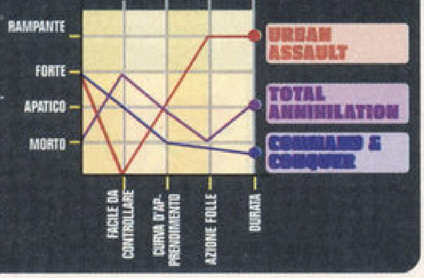






MEGLIO DELLA REALTÀ!

Se un gioco mescola due generi spesso non eccelle in nessuno dei due. Non è così per Urban Assault, che si comporta bene contro i migliori giochi di strategia.



il giudizio

aspetto

Grafica 3D veloce e dettagliata in tutto il gioco. Ottimo.

giocabilità

Combinazione di strategia e sparatutto. Non avrete un attimo di respiro.

longevità

Duro come l'arrosto della nonna. Tanti livelli, miriadi di unità e sfide infinite.

il meglio

Prendere il controllo di un'unità e guidare le vostre armate nel cuore della battaglia.



il peggio

La curva d'apprendimento vi spingerà fino ai vostri limiti. La difficoltà iniziale è altissima... e poi diventa più difficile.



Un matrimonio sorprendente eppure armonioso: offre una nuova prospettiva agli infiniti cloni di sparatutto 3D e giochi di guerra.

85%

Se vi piace questo provate
Battlezone di Activision: troverete strategia al volo e sparatorie anche lì.

• FORMATO: PLAYSTATION •

SUPER MATCH SOCCER

C'è una regola semplice che tutti i produttori seguono quando lavorano a un gioco. Decidono che genere di gioco vogliono produrre, danno un'occhiata ai giochi del genere già in circolazione e provano a fare qualcosa di meglio. Nonostante ciò, l'Acclaim è riuscita a produrre uno dei più brutti giochi di calcio che si siano mai visti. La grafica è terribilmente scattosa, il sistema di controllo assolutamente non realistico e la giocabilità è praticamente inesistente. Il passaggio è poco stimolante, visto che ci sono solo calci deboli, medi e potenti e manca un pulsante per il passaggio diretto e per il tiro. In ISS e FIFA ci voleva un po' di tempo per impadronirsi del sistema di controllo, ma una volta imparato si potevano fare delle partite epiche. In Super Match Soccer non riuscite mai a controllare quello che succede e i risultati sono dovuti alla fortuna più che alla bravura.





▲ Non ci piace proprio.



giudizio

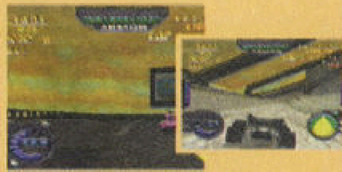
Non lasciatevi sedurre quando lo vedrete sullo scaffale delle offerte speciali: non è un affare.

37%

• FORMATO: PLAYSTATION •

ROCK & ROLL RACING 2: RED ASPHALT





▲ Un altro gioco che prometteva bene ma ha mantenuto poco.

Un gioco di corse futuristico con armi e power-up: sembra eccitante, no? Dal momento che si tratta di una versione tridimensionale del classico a 16 bit Rock & Roll Racing, dovrebbe essere un gran successo. Sfortunatamente, non è poi così eccitante. La corsa è lenta e scattosa, la grafica è poco rifinita e pixellosa. Nel complesso si tratta di un gioco povero di idee. Gli manca l'azione mozzafiato che ci saremmo aspettati, e sembra predestinato allo scaffale delle offerte speciali.



giudizio

Come gioco di corse è molto sotto lo standard, e sembra che le armi siano state aggiunte solo in un secondo momento. Peccato, sarebbe potuto diventare un classico.

40%

• FORMATO: PLAYSTATION •

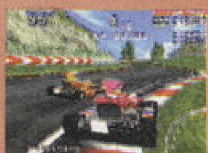
AYRTON SENNA KART DUEL 2



▲ Con F1 in edizione Platinum, ci sembra un affare ancora peggiore.



▲ Vi conviene uscire e andarvi a fare un giro su un go-kart vero.



▲ Kart Duel 2 esce di strada e viene superato da tutti gli altri giochi in corsa.

Mettere il nome di Ayrton Senna su un gioco di kart sembra strano. E dare il suo nome al seguito di un gioco sembra ancora più strano. Sappiamo bene che le corse di go-kart non hanno nulla a che vedere in quanto a emozioni con quelle di Formula 1 o di rally. Sappiamo anche che un go-kart si guida in modo molto diverso da qualsiasi altro genere di macchina da corsa. Questa premessa serve solo a evitare che i fan dei go-kart ci sommergano di lettere dicendo che abbiamo bocciato questo gioco solo perché non era veloce come F1 '98. Beh, in effetti non lo è... e non è neanche altrettanto giocabile e divertente. Per cui non ne parleremo bene. Il fatto è che Ayrton Senna Kart Duel 2 ha dei gravi difetti. Il controllo è terribile: vi sembrerà di correre su una slitta invece che di guidare. I percorsi sono corti, poco stimolanti e pochi. La sezione "Ayrton Senna Memorial" può sembrare interessante o di cattivo gusto a seconda dei punti di vista, ma il gioco non convince.

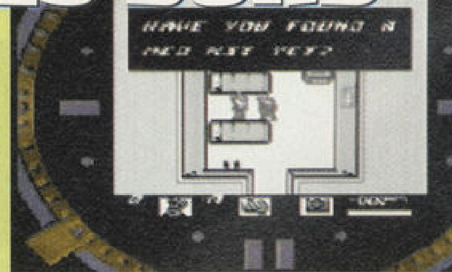
giudizio

Uno dei giochi di corse più modesti apparsi sulle scene da molto tempo. Il ritmo lentissimo e i tracciati brevi lo rendono poco emozionante.

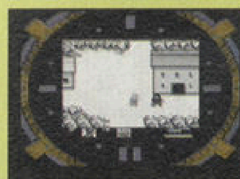
39%

• FORMATO: GAME BOY •

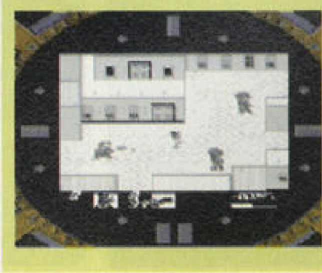
JAMES BOND 007



Dopo il successo di GoldenEye 007, il Game Boy entra nel mondo delle spie. Il titolo non è basato su un gioco in particolare e offre un sacco di nuove missioni da provare. È molto simile a Zelda, con grandi aree da esplorare e un sacco di gente da cui raccogliere indizi. I rompicapo di Zelda sono stati rimpiazzati da combattimenti: potrete scontrarvi corpo a corpo o usare armi contro quasi tutti i personaggi del gioco. È uno dei giochi migliori per Game Boy a cui abbiamo mai giocato ed è fortemente raccomandato.



▲ L'unica cosa che manca sono le ragazze di Bond e i colori.



giudizio

Bond è tornato in grande stile. Un bel titolo per il Game Boy. È una specie di Zelda dei tempi moderni che sicuramente vi piacerà moltissimo.

85%

• FORMATO: NINTENDO 64 •

CRUIS'N THE WORLD



Cruis'n è uno dei giochi di guida più inutili mai usciti. Tutti i percorsi sono molto facili, anche se sceglierete il livello di difficoltà più alto. Nella modalità Cruis'n The World le corse durano circa 90 secondi, e si corre su tracciati che sono solo una ripetizione continua delle stesse sezioni e che quindi vi annoieranno presto. C'è una modalità Campionato in cui si possono fare punti, ma non avrete certo bisogno di essere Schumacher per arrivare in cima alla classifica. I percorsi non offrono molta sfida, e neanche gli altri piloti. I giochi Cruis'n non sono mai stati dei grandi successi, e ora stanno per uscire WipEout, F-Zero e V-Rally.





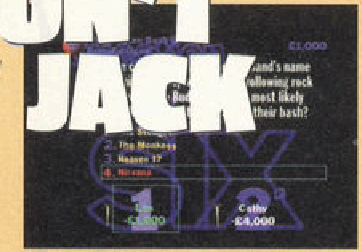
giudizio

Un gioco di corse non molto stimolante, soprattutto nel panorama di oggi.

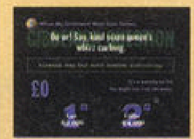
49%

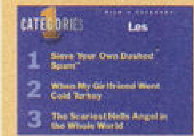
• FORMATO: PC •

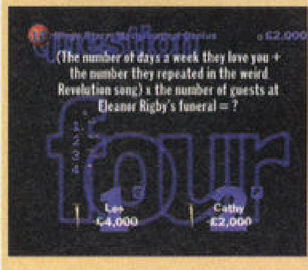
YOU DON'T KNOW JACK



Come si può competere con il quiz virtuale con i giochi di parole più buffi del mondo? Fino a tre giocatori possono gareggiare per vincere grandi somme di denaro. Ma la cosa migliore è che ci sono abbastanza domande (migliaia) che potete stare sicuri che, diversamente da quello che accade nella maggior parte di giochi di quiz su computer, non ci saranno ripetizioni per molto tempo.
La cosa migliore, sicuramente, è giocarci in tanti, ma attenti alla vostra tastiera, perché tutti si lanceranno a premere il proprio pulsante, cercando di prenotarsi per la risposta.
Sicuramente è un gioco diverso e molto divertente, ma per goderlo al massimo bisogna sapere veramente bene l'inglese.







giudizio

È un gioco matto come un cavallo e divertentissimo. Spassoso in gruppo.

84%

• FORMATO: PLAYSTATION •

ARCADE'S GREATEST HITS - THE ATARI COLLECTION 2







▲ Sedetevi e meditate su quanto sono cambiati i videogiochi da quando questi dominavano le sale giochi.

L'ultima compilation retro offre le conversioni di sei vecchi coin-op.
Uno è piuttosto giocabile perché offre una modalità a quattro giocatori (Gauntlet) e un altro è interessante perché è un gioco piuttosto particolare (Marble Madness). Gli altri titolo che compongono questa compilation, però, cioè Paperboy, Roadblasters, Millipede e Crystal Castles, sono più interessanti per i collezionisti che per gli appassionati di giochi. Le introduzioni in Full Motion Video e alcuni effetti grafici non riescono a rendere convincente questa compilation. Come molte compilation, sembra un prodotto dedicato agli appassionati del genere e ai nostalgici.

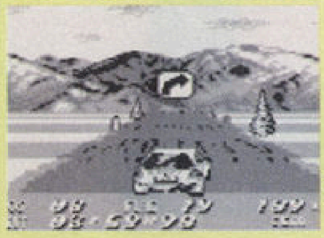
giudizio

Per gli appassionati di giochi d'epoca e per chi rimpiange i bei tempi andati.

39%

• FORMATO: GAME BOY •

V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION





▲ Non è esattamente il gioco di rally più accurato della storia ma è divertente

Tenete l'acceleratore schiacciato tutto il tempo. Perché mai dovreste rallentare o frenare? Si tratta di divertimento ad alta velocità, senza freni, e senza troppe complicazioni.
Potrete persino fare curve a gomito a tutta velocità, anche se ci vuole un po' di pratica per riuscire a prendere bene i tempi. Potete anche scusare la mancanza di varietà grafica... dopotutto si tratta del vecchio Gameboy. È comunque un particolare così insignificante, con tantissimi tracciati e macchine diverse, che non ci farete caso. Forse non è molto longevo, ma è un bel gioco di corse per i proprietari di Gameboy stanchi dei rompicapo.



giudizio

Due sole modalità di gioco non offrono molta varietà e il sistema di controllo dovrebbe essere più realistico, ma è divertente ed è un piacevole cambiamento.

73%



Colin McRae Rally

PER	DA:	GIUDIZIO
PlayStation	CODEMASTERS	90%

Senza dubbio, Colin McRae rally è il miglior gioco di corse fuori strada che si sia mai visto su PlayStation, e uno dei migliori giochi di rally in assoluto. Tra le altre cose, vanta un controllo preciso e affidabile.

GM CAPOLAVORO

Per ottenere un qualsiasi risultato con questo gioco di guida dovrete essere in grado di mantenere costanti le vostre prestazioni su una vasta gamma di terreni differenti. L'unica cosa che potrebbe darvi fastidio all'inizio è che dovrete correre contro l'orologio piuttosto che contro altri concorrenti "umani". Non vi



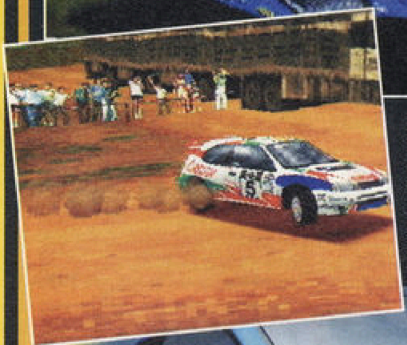
ci vorrà molto per abituarvi, e se avrete mai bisogno di compagnia potrete provare la modalità in split screen per soddisfare la vostra sete di competizione.

Guida a corpo libero

Gli incidenti e le auto ribaltate sono i fattori che fanno del rally uno sport spettacolare. A differenza di quello che succede in V-Rally, con Colin McRae non vi troverete costantemente con le ruote per aria, bensì percorrerete la linea sottile che separa il disastro dalla sbandata controllata.





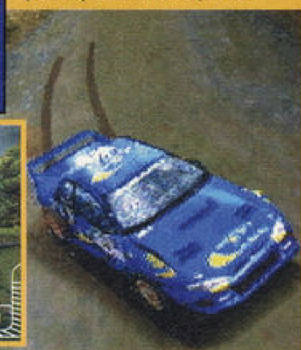


▲ In *Colin McRae* dovrete dar fondo a tutta la vostra abilità di piloti. Se doveste avere dei problemi, comunque, potrete sempre accedere all'opzione della Scuola Guida...

Come funziona

Afferrate il volante della Subaru impreza di Colin McRae e affrontate le tappe che spaziano dalla nuova Zelanda alla Svezia. Dovrete fare molta attenzione alle istruzioni del vostro co-pilota, che vi segnalerà le curve e gli ostacoli.

▼Colin McRae è senza dubbio il miglior gioco di guida fuori strada per PSX.



► A parte l'insistente co-pilota, in questo gioco sarete completamente soli...

▼L'Impreza è solo una delle dodici macchine a disposizione nel gioco.

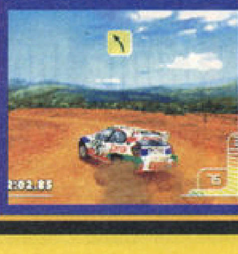






Siete pronti?

Dovrete imparare a guidare in qualsiasi condizione e su qualsiasi tipo di terreno per poter vincere il Campionato Mondiale...





Banjo-Kazooie

PER	DA:	GIUDIZIO
N64	NINTENDO	92%



Come funziona

Raccogliete i pezzi di un puzzle per superare i livelli, e delle note musicali per aprire le porte all'interno dei livelli stessi. Ci sono parecchi power-up che permettono trasformazioni e mosse speciali.



▲ Kazooie torna utile in aria e sott'acqua, e persino in superficie può usare diverse mosse speciali.



► Nell'intro potrete osservare Banjo mentre suona il, ehm, banjo. In effetti non sembra una cosa molto ispirata...

La nostra copia di *Banjo-Kazooie*'s ha subito ogni genere di abuso sin da quando è entrata nei nostri uffici. Con l'uso intensivo alla quale l'abbiamo sottoposta è una fortuna che non si sia fusa...
L'orso Banjo e il volatile Kazooie uniscono le forze per combattere la malefica Gruntilda. A loro disposizione troverete una vasta gamma di mosse e di trasformazioni. Imparare a controllare correttamente il dinamico duo vi porterà via un po' di tempo, ma la curva di apprendimento è impostata in maniera eccellente. Un grande gioco secondo solamente al capolavoro dei capolavori, cioè *Super Mario*.

GM CAPOLAVORO

Le nostre tre sezioni preferite

1. Clankers Cavern... Il pinnacolo della magnificenza grafica di Banjo-Kazooie. Design eccelso ed effetti acquatici insuperabili.
2. Click Clock Wood... Con il passare delle stagioni il livello cambia aspetto. L'ultima e più difficile sfida prima di Gruntilda.
3. Mr Vile Crocodile... Un quadro divertente e bizzarro, nonché una caratterizzazione del personaggio ben riuscita.

parliamoci chiaro

Esattamente come succedeva in Lylat Wars i dialoghi del gioco non sfruttano del parlato vero e proprio, bensì dei pigolii bizzarri, integrati da dei sottotitoli (essenziali). In questo modo la Rare ha potuto infilare nel gioco dei dialoghi lunghi e complessi.









Final Fantasy 7

PER	DA:	GIUDIZIO
PC	EIDOS	90%

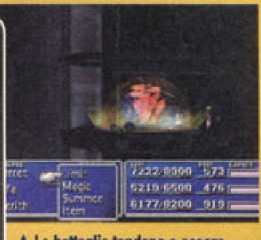


INCREDIBILE GRAFICA 3DFX









▲ Le battaglie tendono a essere piuttosto numerose in *Final Fantasy*. Questi giochi sono fatti così...

▼ I Limit Breaks sono gli attacchi più spettacolari che si siano mai visti in un qualsiasi gioco di ruolo!



che c'è di nuovo?

La versione PC del gioco di ruolo più famoso del mondo è esattamente identica a quella PlayStation: enorme e affascinante. I fondali sono un po' sgranati e le sequenze animate tendono a scattare un po' ma questo non potrà certo impedirvi di gustare appieno l'incredibile capolavoro che è *Final Fantasy VII*.

Final Fantasy 8 è dietro l'angolo ma il 7, che è appena uscito per PC, è sicuramente un'acquisto essenziale. Ecco finalmente un gioco di ruolo che punta più sulla trama e meno sui numeri delle statistiche...
Indossate i panni di Cloud Strife, un mercenario ingaggiato dal gruppo eco-terroristico Avalanche. Vi ritroverete ben presto risucchiati in un mondo zeppo di magia, polli giganti e individui malvagi muniti di spade giganti. Nonostante le battaglie di tanto in tanto risultino fastidiose questo gioco porterà via mesi interi della vostra vita...

GM CAPOLAVORO

Chi è Chi

Aerith Gainsborough... Una fiorista? Una ragazzina sprovveduta? Un'esemplare di un'antica razza? Mah...
Barret Walace... Questo clone di Mr. T è il classico bruto col cuore d'oro. Ha anche un mitra al posto del braccio destro, il che non guasta mai (nei GdR, eh).
Tifa Lockhart... Un'agguerrita e attraente barista. Ha avuto una specie di relazione con Cloud anni fa, quindi aspettatevi delle "storie tese" tra lei e il protagonista.

Come funziona

Vi troverete nel bel mezzo di una delle avventure più appassionanti che siano mai state incise su un CD. Più tempo passerete parlando con le persone ed esplorando i luoghi, più rimarrete affascinati. Catturate i Chocobo, trovate i Materia, sconfiggete la Shinra... Ne vale la pena.



▲ Rosso, grosso e molto cattivo... forse è meglio stare alla larga.



▲ Se cercate qualcosa di simile a Batman & Robin cercate altrove.



ma chi è questo?

Potrete anche sembrare un tizio, ma in realtà siete un drago che ha assunto le sembianze di un ragazzo. Non preoccupatevi, comunque, avrete molte opportunità per tornare al vostro stato originale...



Breath of Fire



PER	PlayStation	DA:	VIRGIN	GIUDIZIO	85%

Come funziona

Dovrete indossare un cappello a punta e girovagare per il mondo parlando con la gente e picchiando i cattivi. È il classico GdR che piaceva tanto ai nostri nonni e, incredibile ma vero, piace molto anche a noi.

Ed ecco un altro GdR sui nostri monitor: questa volta destinato a tutti i possessori di PlayStation che non ce la fanno ad aspettare la prossima versione di Final Fantasy.
In questo GdR che sembra estratto a forza da un Super NES dovrete vagare per un mondo rappresentato con una grafica isometrica molto semplice. Non c'è niente di innovativo od originale, ma la trama del gioco è decisamente delle migliori. La grafica ha i suoi momenti migliori durante i combattimenti, e di solito risulta più che altro spartana e funzionale. Persino i più accaniti potranno trovare eccessivo il numero degli scontri, ma l'unico elemento che potrebbe veramente costringervi a smettere di giocare è senza dubbio il terribile sonoro.







► La maggior parte del gioco sembra estratta a forza da un Megadrive, ma ciò non toglie che sia molto divertente.

▲ I vecchi esperti di GdR sanno che c'è da fare: andare in giro, parlare con la gente e ammazzare i mostri.

È una specie di magia

Breath of Fire 3 **si lascia un po' andare sul piano della grafica solo quando utilizzate gli incantesimi. Guardate un po' il temibile Rigurgito della Morte (vero!) prodotto da questa orribile cosa informe...**



▲ Ehi, si riescono anche a contare le carie. Stategli lontani...



▲ Ecco che cosa succede a bere troppa acqua gassata.

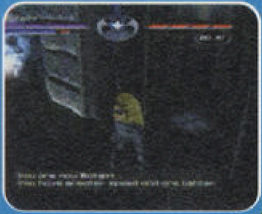


▲ La bestiaccia sembra stanca, meglio affrettarsi ad attaccarla...

ed ecco la bat-girl

Eh, com'è polverosa quella Batcaverna, si vede proprio che manca la mano di una donna. Niente paura! Eccovi Batgirl, capace di andare in moto come un Hell's Angel, di calciare come un mulo e di resistere ai baci di Poison Ivy.





Batman & Robin

PER	PlayStation	DA:	ACCLAIM	GIUDIZIO	74%

Il film non è stato un grande capolavoro, e il gioco sembra aver ottenuto un successo decisamente maggiore. Batman, Robin e Batgirl dovranno vedersela con Mr. Freeze in un gioco non troppo dissimile da Tomb Raider. Che bello...
Per fermare Mr Freeze e Poison Ivy e impedire loro di trasformare Gotham City in un giardino surgelato, dovrete esplorare posti, risolvere enigmi e pestare persone. È un compito estremamente arduo, e se non fosse per il Batcomputer sarebbe praticamente impossibile.
L'ultimo gioco (in ordine di tempo) dedicato al Cavaliere Oscuro è ben lontano dai fasti dei giochi per NES e Megadrive ma è comunque molto piacevole, soprattutto se vi sono piaciuti *Tomb Raider*, *Deathtrap Dungeon*, *Excalibur 2055AD* e simili.





▲ Potrà essere fredda e umida, ma la Batcaverna è decisamente attrezzata.







▲ Se giocate con Batgirl, il gioco vi darà dei consigli... Per saltare usate il tasto del salto. Ma và?

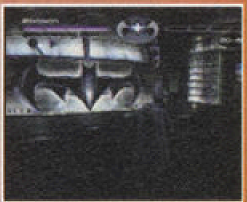
◄ "Per mille costumi ridicoli, Batman, perché io sono sempre e comunque costretto a vestirmi come un pagliaccio e a farmi chiamare pettirosso?".

Come funziona

È una specie di gioco alla *Tomb Raider* con un'ampia sezione investigativa. Va giocato in tempo reale: dovete risolvere quattro crimini e potete tornare in qualsiasi momento alla Batcaverna per cambiare personaggio.

La Batcaverna!

L'umida ma ipertecnologica tana di batman è zeppa di proiettori olografici, computer e aggeggi d'ogni genere. È anche il posto in cui potrete scegliere se impersonare Batman, Robin o Batgirl.





Blasto

PER PlayStation DA: SCEE — 68% GIUDIZIO

Ed ecco il prode Blasto arrivare finalmente su PlayStation. Ci sono un sacco di livelli, degli enigmi interessanti e dei nemici molto agguerriti. Il problema è che non sembra essere molto divertente ed è senza dubbio troppo lento. I fan più sfegatati dei platform potrebbero volerci fare una partita... forse.





Fluid

PER PlayStation DA: SONY — 70% GIUDIZIO





Va bene, non è veramente un gioco, ma per gli amanti dei mammiferi marini e della musica ambient questo è senza dubbio un acquisto essenziale. Guidando il clone di Flipper dovrete recuperare degli effetti sonori da mettere insieme per formare dei pezzi musicali.

Iggy's Reckin' Ball

PER N64 DA: N66 — 52% GIUDIZIO

Delle sfere munite di braccia corrono su dei percorsi tortuosi in questo bizzarro gioco dal ritmo forsennato. Il gioco sembra tramare contro di voi e il computer sa sempre le piste a memoria. Le piste e i power up numerosi aiutano un po' la longevità.

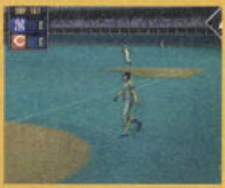




All Star Baseball '99

PER N64 DA: ACCLAIM — 88% GIUDIZIO

I fan dei giochi sportivi che quest'anno ne hanno avuto fin sopra i capelli dei giochi calcistici potrebbero voler volgere lo sguardo al Nuovo Mondo per trovare qualcosa di diverso. I giochi di baseball non sono mai stati popolarissimi qui in Italia, ed è un peccato perché lo sport in questione non è poi da buttare via. La prima cosa che noterete di questo gioco sarà la grafica incredibile. I giocatori si muovono molto realisticamente e hanno un aspetto credibile grazie alle texture utilizzate. Il gioco in sè richiede coordinazione e abilità, nonché una buona dose di pazienza per affrontare quello che è in realtà uno sport dal ritmo lento. Osservate una partita "vera" e scoprirete che il calcio è decisamente più spettacolare e movimentato. Se siete dei fan dello sport a tutti i costi dategli un'occhiata, potreste rimanere sorpresi.



Tombi

PER PlayStation DA SONY — 69% GIUDIZIO

Il look del protagonista è già qualche cosa di interessante. La capigliatura rosa, l'aspetto paffuto e il vestiario non esattamente raffinato ben si adattano al personaggio del platform più curioso di questo periodo. Tombi è un gioco d'impostazione prettamente nipponica ed è pieno di particolari a dir poco bizzarri. Vi basti sapere che i nemici principali sono dei terribili maiali e che per eliminarli bisogna saltarci in groppa. Quantomeno è originale: niente tartarughe qui. Sparpagliati per il gioco, poi, ci sono degli elementi da GdR e degli enigmi abbastanza complessi, che vivacizzeranno le vostre sessioni di gioco. Il gusto generale è un po' "retrò", ma in ogni caso Tombi è veramente un gioco divertente.



▲ Questo simpatico personaggio vi intratterrà per molte ore con la sua pazza avventura.

▼ Nonostante la grafica sembri tutto sommato semplice, l'impegno profuso dai programmatori è stato notevole. Ogni locazione è realizzata in grafica poligonale e il fatto che non si noti poi tanto è un buon segno. È un peccato però che il gioco non sia all'altezza di Abe, Gex 3D o Crash Bandicoot.





Mr Domino

PER PlayStation DA: JVC — 72% GIUDIZIO

Mr Domino è un gioco molto curioso e in teoria dovrebbe essere adatto a tutti gli individui che hanno mai tentato di battere il record mondiale dei tracciati creati con le tessere del domino. Se il vostro hobby è quello di mettere in fila milioni di mattoncini per poi farli cadere tutti in una volta e ricominciare da capo, continuate a leggere. Mr D. è appunto una tessera del domino che potrete guidare a destra o a sinistra lungo un percorso in stile Micromachines, raccogliendo icone per eseguire delle particolari mosse e risolvendo dei puzzle abbastanza complicati. Come ricompensa, dopo ogni quadro potrete assistere a delle sequenze animate molto gradevoli e soprattutto proverete quel senso di soddisfazione che di solito entra in gioco dopo aver superato un ostacolo di qualsiasi genere (il convento non passa altro, ci spiace). Sfortunatamente, il gioco è davvero poco longevo.





▲ Questo personaggio d'avorio è il vostro alter-ego del momento. Dovrete guidarlo sulle sue esili gambe attraverso una serie di locazioni dall'aspetto quantomeno inusuale.

◄ I fondali danno la netta sensazione di essere stati estratti da Micromachines V3... Non trovate anche voi?



F.A.Q.

Per diventare dei campioni a Tekken 3

p78

SERVIZIO SEGRETI

Torna il mitico Games Bond con la sua rubrica

p83

TRUCCHI E SOLUZIONI



Tekken 3 F.A.Q.

Direttamente dal linguaggio di Internet, ecco le domande più frequenti (Frequently Asked Questions, F.A.Q.) su Tekken 3! Benvenuti al nostro speciale su tutti i lati nascosti dei personaggi di quel gran picchiaduro che è Tekken 3.

TUTTI I COMBATTENTI UNO PER UNO!



Probabilmente, la prima cosa che farete una volta scartata la vostra copia di Tekken 3 sarà cercare di ottenere tutti i personaggi. Dopotutto, tutti sanno quanto è seccante avere spazi vuoti nello schermo di scelta dei personaggi. Per ottenere il vostro scopo nel modo più veloce dovrete modificare l'impostazione base del gioco, selezionando combattimenti di un solo round con un tempo limite di 20 secondi. In questo modo ogni scontro si concluderà molto in fretta quindi, anche se doveste essere sconfitti, non vi occorrerà molto tempo per superare nuovamente i vari combattimenti. Un'altra novità degna di nota è rappresentata dal sistema per acquisire i personaggi extra. Al posto del principio per cui ogni personaggio fa apparire ogni volta lo stesso personaggio extra, Tekken 3 utilizza un nuovo sistema nel quale i sotto-boss compaiono in un ordine prestabilito a prescindere dal lottatore da voi scelto per portare a termine il gioco. Eccovi un elenco di questi personaggi, nell'ordine in cui appaiono...

Completato il gioco...	per far apparire...
Una volta	Kuma
Due volte	Julia
Tre volte	Gun Jack
Quattro volte	Mokujin
Cinque volte	Anna
Sei volte	Bryan
Sette volte	Heihachi
Otto volte	Ogre
Nove volte	True Ogre

Una volta ottenuti questi ve ne rimarrà ancora qualcuno degno di nota: ecco il modo esatto in cui ottenerli...

LA FURIA DEL PANDA

Scegliete Kuma nello schermo di selezione dei personaggi, ma premete ● se volete combattere nei panni del Panda gigante.



BATTERSI COME TIGER

Scegliete Eddy sullo schermo di selezione dei personaggi e premete ● finché non avrete assistito a tutti i filmati finali di ciascun personaggio (compresi il Dottor B e Gon): potrete così combattere sotto le sembianze dell'acrobatico lottatore in abiti afro.



DUE TIPI BELLI TOSTI

Sarà dura riuscire ad aggiungere questi due ultimi combattenti alla vostra memory card, perciò preparatevi a faticare per avere successo.

NEI PANNI DEL DOCTOR B



Completate per quattro volte la modalità Tekken Force (raccogliendo le chiavi di bronzo, d'argento e d'oro durante il percorso, e quindi ancora una volta tanto per gradire). Quindi sconfiggetelo (è molto duro) quando compare, e potrete aggiungerlo allo schermo di selezione dei personaggi nella modalità Arcade.

COMBATTERE COME GON

Portate a termine la modalità Arcade utilizzando il Dottor Boskonovitch. Selezionate quindi la modalità Arcade e premete il tasto direzionale su entrambe le pagine dello schermo di scelta dei personaggi. In alternativa, potete battere Gon nella modalità Tekken Ball (è molto più semplice) e giocare quindi nei panni dell'infido lucertolone.



Lei Wulong

COMBATTERE CON LUI

La chiave per diventare un maestro nel combattimento di Lei Wulong sta nell'imparare a usare le sue numerose posizioni. Se pensate che ci voglia troppa fatica, provate solo a combattere contro di lui. Sono così diverse l'una dall'altra che è praticamente impossibile mettersi in guardia contro ogni attacco. Sfruttate in modo adeguato la sua tecnica di morte simulata. È



molto utile per evitare gli attacchi e per lanciarne a vostra volta. Questo personaggio dispone di una delle migliori scelte di calci di tutto il gioco.

COMBATTERE CONTRO DI LUI

Il modo migliore per respingere i suoi attacchi consiste nello stargli sempre vicinissimi. Il vantaggio principale che otterrete sarà di rendergli molto difficile assumere le sue posizioni, perché per farlo ha bisogno di un certo tempo, e potete impedirglielo con un semplice pugno o calcio. Quando finisce a terra, infine, dimenticate qualsiasi regola che vieta di attaccare gli avversari al tappeto, e pestatelo duro prima che possa fare lo stesso con voi.

MOSSE SPECIALI

Drunken Stance	Avanti + ● + ●
Mettersi in posizione	Avanti + ● + ●.
Far passare le prime pose	● + ●
Far passare le seconde pose	● + ●
Headbutt	Indietro+ ● + ●
Hopping Kick	Avanti/Su + ●
Triple backflip	● + ● (per 3 volte)

Forest Law

COMBATTERE CON LUI

Avendo una disponibilità così vasta di calci e pugni Law è forse il combattente più semplice da usare, ma non limitatevi a servirvi solo di questi due metodi. Immergetevi anche nella sua ampia scelta di proiezioni. Per provocare il massimo dei danni, provate le sue proiezioni laterali, che spesso possono fare veramente male. Se non



potete fare altro usate i calci, ma cercate di non esagerare con il calcio a mezzaluna Crescent Kick perché alla lunga diventa noiosissimo.

COMBATTERE CONTRO DI LUI

Affrontare il possente Law è un'impresa ardua se non sapete bene cosa dovete fare. Tanto per cominciare, state fuori tiro, tempestandolo con calci e pugni dalla distanza. Ma se vi accorgete che si sta avvicinando troppo, buttatevi contro di lui, scalciandolo senza tregua per impedirgli di attaccare. Contro questo pazzo scatenato, la vostra unica difesa è l'attacco.

MOSSE SPECIALI

One Inch Punch	Avanti + ●, ●
Two Punches	●, ●
Dragon Elbow Stab	Indietro + ●
Dragon Lightning Jab	●, ●, ●, ●, ●
Rave War combo	Avanti + ●, ●, ●.
Dragon Low Kick	(da accucciati) ●
Power Punch	Indietro /● + ● + ●

Ling Xiaoyu

COMBATTERE CON LEI

Ling Xiaoyu è rapida, quindi approfittate della sua velocità. Non colpisce molto forte (preferisce strapazzare un po' l'avversario), perciò con lei non ha senso buttarsi in avanti e sferrare un solo pugno o calcio: datene quattro o cinque alla volta. Una volta messo a segno il primo colpo, assicuratevi che l'avversario non si rialzi, scalciandolo senza



sosta. I calci bassi sono l'ideale per questo scopo, perché sono in grado di sbattere al tappeto l'avversario e di tenercelo.

COMBATTERE CONTRO DI LEI

Si muove come un fulmine del kung fu, quindi dovrete sferrare contro gli attacchi più massicci molto rapidamente, prima che abbia la possibilità di rivolgere i pugni contro di voi. Usate i calci più potenti per bloccare i suoi attacchi, e ricordatevi di utilizzare al massimo le schivate e le proiezioni: spesso rappresentano il modo migliore per passare dalla difesa al contrattacco. Non lasciatele vincere la sua scommessa da lunapark, per favore!

MOSSE SPECIALI

Taunt	● + ● + ●
Taunt	● + ● + ●
Face Kick	●/Avanti + ●
Phoenix Stance	● + ● + ●
Phoenix Uppercut	● + ●
Four Hit Fury	● + ●, ●, ●, ●
Reverse Flip	●, ●, ●, ●

PAUL PHOENIX

COMBATTERE CON LUI

Paul sembra avere perso un po' di smalto, e ora è un combattente abbastanza elementare, il che lo rende accessibile anche ai principianti di Tekken. I suoi pugni sono molto potenti e in gran parte inarrestabili, perciò approfittatene. Quanto ai calci, ci sa fare con il doppio calcio frontale seguito da una giravolta... Avanti, Avanti, ●, ●, ●...



COMBATTERE CONTRO DI LUI

La chiave per sopravvivere a questo scontro sta nell'imparare a capire quando sta per sferrare il suo Pugno della Morte. State attenti quando tira indietro il braccio e si sposta di lato. Questo movimento indica che ha in progetto un colpo inarrestabile, in grado di provocarvi seri danni. Cercate di colpirlo per prima con un pugno, o tenetevi alla larga. Se ha un punto debole, questo è senz'altro la velocità: dopotutto ha più di quarant'anni ormai, come dimostra la sua barba.

MOSSE SPECIALI

Smasher (inarrestabile)	Indietro, ●, ●
Amatour Flipkick	Su + ● + ● + ●
Mounted Punches	● + ● + ● + ● + ●
Ult. Punishment	●, ●, ●, ● ●, ●, ● + ●
Tile Splitter	● + ●, ●, ●
Uppercut Elbow	● + Avanti/● + ●, ●.
Ultimate Tackle	Back/● + ● + ●

Yoshimitsu

COMBATTERE CON LUI

Yoshimitsu è difficile da maneggiare, perché dispone di molte piccole mosse d'attacco ma solo di poche mosse particolarmente potenti. La prima cosa da fare è evitare di usare il triplo calcio rotante, perché rende molto facile per l'avversario il compito di abbassarsi e afferrarvi. Imparate a conoscere le sue proiezioni, perché rappresentano di



gran lunga la vostra arma migliore (a meno che stiate combattendo contro un avversario talmente scarso da permettervi di estrarre la spada).

COMBATTERE CONTRO DI LUI

Come forse avrete capito, una buona idea è quella di stargli molto vicini. Quando tenta il suo triplo calcio rotante, abbassatevi e afferratelo nel momento in cui l'ultimo dei calci vi sfiora la testa. Non avrà il tempo di reagire, e potrete quindi sfruttare la presa a vostro vantaggio. La seconda cosa da ricordare è di non lasciargli mai troppo tempo, altrimenti avrà modo di sfoderare la spada e di piazzarvi un po' di colpi inarrestabili.

MOSSE SPECIALI

Sword Slice●, Indietro + ●	
Sweeping Slice	●, ●, Indietro, ●
Sword Stab	Indietro, Indietro + ●
Sword Spin	Indietro, Indietro, ●, ●
Pogo Stick (Slide)	●, ●, ●, Avanti, Avanti
Pogo Stick (Hop Up)	●, ●, ●, Avanti, Avanti

NINA WILLIAMS

COMBATTERE CON LEI

Ah, la dolce Nina! Peccato che ci abbiano negato una sbirciatina alle curve della sua sorellina! Era una delle migliori combattenti in Tekken 2, ma deve esserle capitato qualcosa durante il suo Freddo Sonno, perché non è più brava come un tempo. Detto questo, resta comunque una lottatrice formidabile. Per trarre il



massimo da lei imparate le sue proiezione e le sue parate. Cercate anche i suoi colpi inarrestabili.

COMBATTERE CONTRO DI LEI

Non è più rapida come una volta, ma questo non significa che sia diventata goffa. Dovete farvi sotto molto in fretta e usare quanta più forza possibile, perché i suoi calci lunghi hanno una portata notevole. Non lasciatela allontanare troppo, perché di solito questo vuol dire che sta per balzarvi addosso. Non sarebbe un'idea carina, perché potete stare certi che finireste ingessati dalla testa ai piedi.

MOSSE SPECIALI

Double Slap	Indietro + ●, ●
Throat Stabber	Avanti, Avanti + ●
Throat Cutter	Avanti,Avanti + ●
Bad Habit	Avanti, Avanti + ●
Panther Claw	Avanti, Avanti + ●
Can Opener	Avanti/● + ●, ●, ●

Eddy Gordo

COMBATTERE CON LUI

Giocare nella parte di Eddy è abbastanza facile, ed è questo a fare di lui il beniamino dei pigia-pulsanti. Tutto ciò che dovete fare è continuare a pestare sui tasti dei calci, e avrete buone probabilità di successo. Se aspirate a una vittoria un po' più credibile, provate a usare le sue proiezioni, che sono molto efficaci. Siete avvertiti, però: rimarrete sbalorditi davanti



al suo buffo stile di combattimento.

COMBATTERE CONTRO DI LUI

Attenti quando si dondola sulle gambe. Se è pericoloso nelle mani di un dilettante (definizione: uno che sa solo pestare sui tasti), in quelle di uno che sa il fatto suo è letale. Non potete sperare di vincere stando fuori dalla portata delle sue gambe, quindi scegliete con cura i vostri attacchi, assicuratevi che vadano a segno e muovetevi rapidamente. Altrimenti siete fatti.

MOSSE SPECIALI

Handstand Position	Avanti,Avanti, ●, Indietro
Rollout Punch Combo	●, ●, ●, ●, ●, ●
Rollout Punch Combo	●, ●, B, ●, ●, ●, ●
Rollout Punch Combo	●, ●, ●, ●, ●
Inferno Kick	●, ●, ●
Stakedriver	●, ●, ●

JIN

COMBATTERE CON LUI

Jin ha un sacco di mosse eccezionali molto semplici da mettere in atto. Iniziate il combattimento ammorbidendo l'avversario con qualche pugno, poi dateci dentro con i calci finché siete pronti per farla finita mediante i suoi fantastici lanci. Non dimenticate che sua madre è Jun, la regina dell'Aikido, e che lui ha a disposizione molte delle



sue mosse, tra cui gli eccezionali contrattacchi.

COMBATTERE CONTRO DI LUI

Un sacco di mosse difensive. Ricordate che questo è il figlio di Kazuya. La tecnica basata sulle schivate è inutile, perché spesso i suoi calci, prima di piombarvi sul cranio, sembrano essere diretti in un'altra direzione. Se il vostro personaggio dispone di mosse di contrattacco, usatele. A Jin piace cominciare con i pugni, e questo è il sistema migliore per bloccarli.

MOSSE SPECIALI

Uppercut (inarrestabile)	Indietro + ● + ●
Uppercut (inarrestabile)	Indietro + ● + ●
Axe Kicks Combo	●, ●, ●, Avanti + ●
Dragon Punch	Avanti, ●, ●/Avanti, ●
Shining Fists Combo	●, ●, ●
Demon Godfist	Indietro, Avanti, ●, ●, Avanti/●, ●

Heihachi

COMBATTERE CON LUI
OK, ha più di settant'anni, ma questo tipo potrebbe mandare al tappeto in un baleno qualunque ragazzino. La sua forza principale risiede nella sua incredibile... forza (anche un semplice pugno sferrato da lui può togliervi un quinto della vostra energia). Quando sarete in grado di padroneggiare i suoi potenti pugni, vi consentirà di scegliere fra una vasta gamma di colpi devastanti. Cercate di farne buon uso!



COMBATTERE CONTRO DI LUI
Con questo vecchietto il segreto è usare la velocità: non è rapido, perciò potrete saltellargli intorno e sferrargli un sacco di colpi. Se usate un combattente in grado di saltare addosso agli avversari, cercate di farlo, perché le reazioni di Heihachi sono un po' lente e vi lasciano tempo sufficiente per sferrare un attacco.

MOSSE SPECIALI
Chi Fists ● + ●
Twin Pistons Avanti/● + ● + ●
Fake Out/Slice Kick Avanti, ● Avanti/● + ●
Death Fist ●, Avanti/●, Avanti + ●
Thor's Fury (unblock) ● + ● + ●

Anna



COMBATTERE CON LEI
Anna è esattamente come Nina, quindi usatela nello stesso modo. Usate molti calci lunghi e assicuratevi di utilizzare i suoi schiaffi inarrestabili per ammorbidire l'avversario.



COMBATTERE CONTRO DI LEI
Come nel caso della sua sorellina, cercate di stare alla larga dai suoi calci in lungo, ma fate attenzione quando comincia a farsi indietro, perché potrebbe voler dire che sta per usare il suo colpo a lunga distanza per finirvi. Usate a vostro vantaggio la forza superiore di cui disponete.

MOSSE SPECIALI
Inarrestabile 1 Indietro/●, ● + ●
Inarrestabile 2 ●, ● + ●
Mini Slaps Avanti/●, ●, ●, ●, ●
Blonde Bomb Avanti, Avanti, ● + ●
Overhead Strike Avanti/● (tenere premuto) ● + ●

Kuma/Panda

COMBATTERE CON LORO
A un certo momento è un grizzly, l'istante dopo è un panda, ma sostanzialmente i due combattono nello stesso modo e sono ugualmente inutili. Sì, lo sappiamo che ai tipi di Namco questi personaggi piacciono, ma sono abbastanza scarsi, no? Se decidete comunque di usarli, sfruttate al massimo i loro lanci e i loro colpi inarrestabili, senza i quali sono di gran lunga troppo lenti per essere di qualsiasi utilità in combattimento. Come potete immaginare sono abbastanza forzuti, perciò approfittatene quando venite a contatto con l'avversario.



COMBATTERE CONTRO DI LORO
Grazie alla loro incredibile lentezza, potreste batterli con una mano legata dietro la schiena. Basta che sganciate una scarica continua di colpi e dovreste riuscire a farli fuori. Assicuratevi però di schivare i colpi e di muovervi continuamente, per evitare il disonore di esser battuti da queste due palle di pelo.

MOSSE SPECIALI
Dancing Bear Taunt ● + ● + ●
Treble Clef Cannon Avanti (tenere premuto), ●, ●, ●
Double Hammer ● + ●, ● + ●
Rolling Bear Indietro (tenere premuto) + ● + ●, Avanti, Avanti/●, ●, Indietro/●, Indietro, Indietro/●, ●, Avanti/●

Julia Chang

COMBATTERE CON LEI
Perché Namco abbia dovuto sostituire Michelle con Julia ci sfugge, visto che questi due personaggi sembrano essere del tutto identici. Gli attacchi in corsa sono un aspetto fondamentale della sua tattica. Dispone di alcuni attacchi dal basso molto utili, oltre che di alcuni attacchi "a sorpresa" in grado di arrecare un sacco di danni. Approfittatene, perché sono un'ottima trovata: provate a lanciare una combo da due o quattro colpi, poi passate all'improvviso a una presa... molto efficace e molto doloroso.



COMBATTERE CONTRO DI LEI
La cosa a cui dovete fare più attenzione sono i suoi attacchi in corsa. Per fortuna si vedono abbastanza chiaramente. Quando comincia a correre potete intuire che sta per attaccare. È allora che dovrete portare la vostra pellaccia fuori dalla portata del suo attacco da pellerossa.

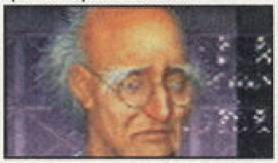
MOSSE SPECIALI
Buffalo Arrow Combo ● + ●, ●
Anchors Away 1 ● (velocemente) ●, ●
Anchors Away 2 ● + ●, ●, ●
Punch/Buffalo Arrow ● (velocemente) ●, ●, ●
Earthquake Stomp ●/Avanti + ● + ●
Heaven's Cannon Avanti + ● + ●
Cannon Blast ●, ●, ●, ●, ●

I PERSONAGGI SEGRETI

Dott. Boskonovitch

COMBATTERE CON LUI
Il Dottor B combatte nello stile del Drunken Master, ossia del maestro ubriaco. Sotto l'effetto dell'alcool ha un alito pesante e degli attacchi pericolosi.

COMBATTERE CONTRO DI LUI
Passa un sacco di tempo sul pavimento, perciò dategli semplicemente un calcio nelle caviglie e poi colpitelo in testa quando è più vulnerabile.



Mokujin

COMBATTERE CON LUI
Fate attenzione a chi sta imitando (potete capirlo dalla sua posizione iniziale e dallo stile dei suoi colpi). Quando passerà alla danza di celebrazione non potrete avere più dubbi, ma sarà troppo tardi.

COMBATTERE CONTRO DI LUI
Fate esattamente come sopra.



Gon

COMBATTERE CON LUI
Questo puzzolente lucertolone è in grado di attuare pericolosi attacchi all'altezza del suolo... attenti.

COMBATTERE CONTRO DI LUI
La cosa migliore è attaccare Gon con molti assalti al livello del suolo (l'ideale sono calci ripetuti a breve distanza). Non usate le proiezioni, perché non potrete mai arrivare abbastanza in basso.



TEKKEN THEATRE

Come regalo d'addio Namco ha introdotto una splendida idea: il Tekken Theatre. Nei giochi precedenti, se volevate mostrare il filmato agli amici dovevate o vincere il gioco con il lottatore desiderato o stare a gingillarvi premendo i pulsanti durante il caricamento del gioco. Non ne avrete più bisogno. Una volta attivati tutti i personaggi principali (esclusi il dottor B, Gon e Tiger) l'opzione Theatre viene aggiunta al menu principale. Se la selezionate, potrete divertirvi ad ammirare un'immagine di ciascun personaggio e il titolo della sua fine. Premete ancora il pulsante e la PlayStation mostrerà la fine prescelta... tuttte le volte che vorrete. Come se non bastasse, potrete anche utilizzare la stessa funzione con i vostri Tekken

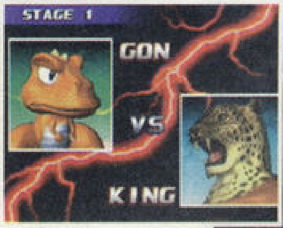


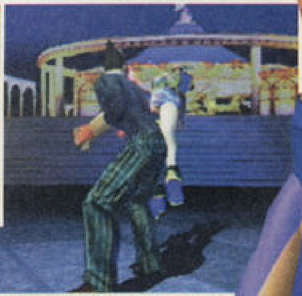
MODA TEKKEN

I videogiocatori non sono più disposti ad accettare la semplice scelta tra due tenute. Nossignori: in preda a un eccesso di originalità, adesso ne vogliono tre. Per fortuna Namco ha dato ascolto alle chiacchiere su Internet e ha aggiunto alcuni capi, per impadronirsi dei quali i giocatori dovranno darsi un bel po' da fare. Sono cinque i personaggi con la loro terza tenuta: tutto ciò che dovrete fare per ottenerle sarà giocare un certo numero di volte con ciascuno dei personaggi. Se vi sembra facile è perché non avete ancora sentito quante sono le volte necessarie. Quando avrete ultimato il vostro compito, evidenziate il personaggio e premete il tasto START.



Uniforme scolastica di Ling Xiaoyu: 50 volte
Vestito da scuola di Jin: 50 volte
Completo Game of Death in stile Bruce Lee di Forest Law: 25 volte.
Tenuta super scomoda in pelle di zebra di Anna: 25 volte
Per combattere come GunJack nei panni del Jack originale: 10 volte.



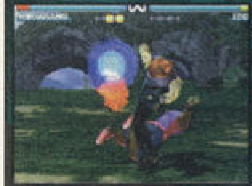


Tutto ciò potrebbe scoraggiarvi, ma c'è un modo semplicissimo per impadronirsi dei nuovi costumi in mezz'ora. Inserite entrambi i joypad e selezionate un gioco VS a due giocatori, usando lo stesso personaggio. Quindi continuate a combattere finché non avrete raggiunto la quantità necessaria (che potete controllare dando un'occhiata allo schermo dei record nel menu Game Options).
La fabbrica della moda!

Hwoarang

COMBATTERE CON LUI

Hwoarang è coreano, pratica il Tae Kwon Do e, battuto da Jin Kazama, è tornato per mostrare cosa sa fare. È un altro di quei lottatori in grado di provocare seri danni sia nelle mani di un novellino sia in quelle di un esperto, quindi sfruttate al massimo i suoi potenti calci di attacco. Inoltre anche gli attacchi bassi sono utili, in quanto sono i più difficili da parare e possono fare gravi danni.



COMBATTERE CONTRO DI LUI

State sempre pronti ai contrattacchi bassi, perché possono fare male sul serio. Tenete presente che molti dei suoi attacchi bassi e medi sono molto insidiosi. Per fortuna, i suoi attacchi alti sono per lo più contrastabili, ma dovrete imparare a ritorcere i suoi attacchi contro di lui.

MOSSE SPECIALI

Hunting Hawk ▾/Avanti + ●, ●, ●
Lifting Uppercut Avanti , ▾, ▾/Avanti ●
Stabbing Sidekick Avanti , ▾, ▾/Avanti , ● ●
Sky Blast Kick Avanti , ▾, ▾/Avanti , ●

Gun Jack

COMBATTERE CON LUI

L'unica cosa che ci ha convinto a usare Jack è l'autentica potenza dei suoi pugni e dei suoi calci.
Comunque, il raggio limitato dei suoi attacchi lo costringe ad avvicinarsi talmente all'avversario da rischiare seriamente una spolverata. E non pensate di usare l'attacco Liftoff Thrust: è così lento che vi prenderete ogni volta un calcio. Ha comunque qualche buon attacco a lancio che può cogliere di sorpresa l'avversario. E scagliare pugni da seduti va sempre bene per farsi due risate.



COMBATTERE CONTRO DI LUI

Velocità. Con questo tizio non vi serve altro. Lanciate un attacco dopo l'altro e vi libererete rapidamente di questo lottatore. Dovrete comunque tenere presenti alcuni dei suoi colpi che, se vi colgono di sorpresa, avranno un effetto tremendo sulla vostra energia.

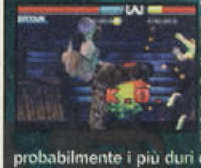
MOSSE SPECIALI

Megaton Sweep Bk, Bk/▾, ▾, Avanti/▾ + ●
Hammer Strike ● + ●, ● + ●
Cut Saw Avanti, Avanti + ● + ●
Double Hammer Strike ● + ●, ● + ●
Cossack Kicks Bk/▾ + ●, ●, ●, ●, ●, ●
Pancake Press ▾/Avanti + ● + ●
Dark Greeting Avanti+ ●, ●

Brian Fury

COMBATTERE CON LUI

Bryan è uno zombi americano, un ex poliziotto che è stato risuscitato dal Dottor Abel, il nemico giurato del Dottor Boskonovitch. Bryan usa il kickboxing, e il problema principale a cui fare fronte è rappresentato dal fatto che i suoi potenti attacchi puntano sempre al cranio dell'avversario. Questo lascia intatta la parte inferiore del corpo. Il raggio dei suoi attacchi è così ampio che può sferrare l'assalto da mezzo schermo di distanza e nonostante ciò provocare seri danni all'avversario. I suoi pugni sono probabilmente i più duri di tutto il gioco.



COMBATTERE CONTRO DI LUI

Quando si prepara a uno dei suoi quattro o cinque colpi speciali, stategli davvero alla larga. Se viene a contatto con voi subirete un sacco di danni. Quando vi preparate ad attaccarlo fatelo più in fretta possibile, perché un attacco lento non potrà avere successo.

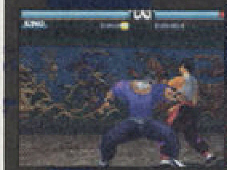
MOSSE SPECIALI

Taunt ● + ● + ●
Fury Rush Forward/▾ + ●, ●, ●, ●, ●
Dodge/Thrusting Palm ▾, Bk/▾, Bk, ●
Lunging Spinkick Avanti, Avanti (tenere premuto) + ●
Gutpunch ▾, Avanti/▾, Avanti + ●
Gatling Attack Combo ●, ●, ●, ●
Pentagon Attack ●, ●, ●, ●, ●

King

COMBATTERE CON LUI

Se lo stile di combattimento e di attacco del King originale vi è familiare, con questo personaggio vi troverete come a casa vostra. Istruito da King in un orfanotrofio messicano, dispone di alcuni calci e lanci in grado di provocare un sacco di danni a qualsiasi personaggio. I pugni non sono il suo forte, ma possono comunque stendere un avversario. E se riuscite a lavorare con le sue proiezioni sarete in grado di abbattere qualsiasi avversario vi capiti di fronte.



COMBATTERE CONTRO DI LUI

Sarà anche forte, ma non è il personaggio più rapido che avete a disposizione. Visto che il suo stile di combattimento è quello del wrestling, non vi sorprenderà sapere che i suoi colpi sono letali. Perciò, prima di affrontare seriamente il gioco, assicuratevi di sapere come tenervene alla larga, o la partita finirà in fretta.

MOSSE SPECIALI

Moonsault Press ● + ●
Clothesline ● + ●
Elbow Drop ▾ + ● + ●
Knuckebomb Avanti ▾, ▾/Avanti + ● + ●
Jaguar Lariat Avanti + ● + ●
Ultimate Tackle ▾ (tenere premuto) + ● + ●
Ult Bonesplitter ● + ●, ▾, ● + ●, ● + ●

---

precedenti, semplicemente selezionando l'opzione disco. Assicuratevi solo che gli altri giochi da voi salvati siano sulla stessa card.
Per finire, potrete anche lasciare la PlayStation a sé stessa e vedrete un fantastico breve filmato con tutti i personaggi che praticano il loro kata (cioè si esercitano nelle loro mosse).
È roba grandiosa, molto meglio della TV.



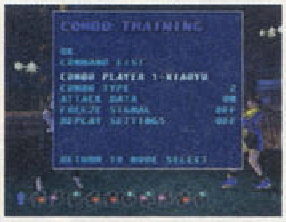
▲ Se non potete permettervi un film decente potrete comunque passare la serata guardando le conclusioni di Tekken.



► Aah... è una mucca pazza convinta di essere uno scoiattolo, che cerca di saltare da un albero all'altro... pazzesco!

LA PRATICA RENDE PERFETTI

Come sempre, Namco ha inserito nel gioco un'utilissima modalità Esercizio in cui avete a disposizione tutto quanto vi serve per diventare dei maestri di Tekken. Per sfruttare al meglio questa modalità, dedicatevi per prima cosa alle mosse semplici, quindi proseguite provando i sistemi di combattimento e i colpi finché sarete in grado di competere con il computer al livello di difficoltà più elevato. Soltanto allora provate la modalità Hard.



▲ La possibilità di esercitarsi nelle combo è utilissima. Fate pratica!

▼ Non concentratevi unicamente sulle mosse basse.



◄ Il successo in Tekken 3 dipende dalla capacità di uscire dalla routine delle mosse normali di un personaggio. Variate il vostro repertorio!



► Utilizzate questa modalità per raggiungere la padronanza di ciascun personaggio.



▼ I veri maestri di Tekken si concentrano sulla tecnica, non sullo scoprire le mosse segrete.





STA TUTTO NEL POLSO

Namco ci ha messo veramente l'anima per assicurarsi che alcuni personaggi combattano nel modo più realistico possibile. Forse un esempio perfetto di questo è rappresentato da Lei Wulong. Premendo Avanti, ⊕, e ✱ potrete attivare le sue numerose posizioni di kung fu. Ognuna di esse garantisce vari attacchi e vi permetterà di disorientare l'avversario. Imparate le posizioni di altri combattenti come Xiaoyu, Law, Hwoarang ed Eddy...



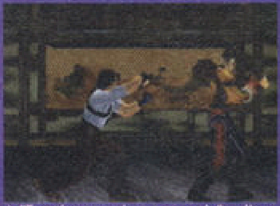
▲ "Dai la cera, togli la cera...": Lei mostra la sua posizione Barking Heron mentre Jin sta a guardare...



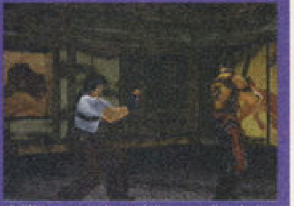
▲ ...Jin è un po' sconcertato mentre Lei si abbassa nella sua posizione della Fractured Lizard...



▲ ... "Ma dai, questa è una fesseria" - grida Jin mentre Lei assume la posizione del canguro effemminato.



▲ "Tu sei scemo, io me ne vado" - dice Jin quando Lei assume la posizione Raving Mongoose.



▲ "No, non andare via" - supplica Lei. "So fare anche le ombre cinesi, ecco, guarda la farfalla!".

PROIEZIONI E SCHIVATE

Nei giochi precedenti, Namco aveva dato a ogni combattente tre o quattro proiezioni, ma non aveva dato loro particolare importanza. In Tekken 3 la proiezione è diventata di vitale importanza. Forse il motivo principale è l'introduzione dello pseudo 3D e degli spostamenti laterali. Semplicemente premendo due volte "su" o "giù" farete sì che il vostro personaggio avanzi o indietreggi di qualche passo attraverso lo schermo. A prima vista sembra soltanto una trovata carina, ma vi renderete conto di quanto sia utile quando riuscirete per la prima volta a evitare un calcio spostandovi.



A noi piace sviluppare ulteriormente questa tecnica, lasciando venire avanti un avversario e schivandolo all'ultimo momento, lanciandoci quindi in avanti con una serie di calci o pugni. Quando vogliamo veramente punirli, allora la tattica di combattimento 'scarta e poi lanciati' è perfetta, perché permette spesso di utilizzare uno degli attacchi più potenti. Potete anche usarla per coglierli di sorpresa: indietreggiate di fronte all'avversario, poi correteg li incontro spostandovi di lato subito prima di arrivargli a tiro. Avrete così la possibilità di prendere a pugni un avversario frastornato. Se ci lavorate sopra otterrete presto risultati molto migliori.



TEKKEN BALL

Una volta che avrete assistito alla fine dei dieci personaggi principali, avrete accesso a questa strana opzione. L'idea è abbastanza semplice: dovete giocare una specie di pazzesca partita di pallavolo con un altro lottatore, in cui tenterete entrambi di far sputare sangue all'avversario. Assicuratevi che la palla non cada nella vostra metà campo, specie se è carica (potete capirlo dal fatto che lampeggia, diventando poi grigiastra). Per spiegarlo basta un minuto, ma per farlo come si deve vi servirà molto tempo.





▲ Come avviene nella modalità Arcade, scegliete il vostro giocatore...



▲ Buuu! Siete finiti. Tekken Ball è una strana aggiunta al pacchetto Tekken, ma è un gioco a sé in grado di intrattenervi per un sacco di tempo.



▲ **Via di Q... ooof! Si può giocare con palle di peso diverso.**



▲ Heihachi non sembra proprio attrezzato per lo sport all'aria aperta, vero?

SENTITE LA FORZA

Una delle novità della serie Tekken è la modalità Tekken Force. Quest'ultima vi mette di fronte alla potenza dell'esercito di Heihachi mentre vagate da uno schermo all'altro alla ricerca dell'elusivo personaggio finale, il Dottor Boskonovitch. All'inizio non è difficile, ma la cosa si fa rapidamente abbastanza dura. Alla fine è un affare abbastanza frustrante, ma se decidete di provare a giocarci farete meglio a scegliere qualcuno che sia in grado di attaccare alle spalle altrettanto rapidamente che faccia a faccia. Jin e Xiaoyu sono i candidati perfetti per questo ruolo.



▲ Dovrete misurarvi contro la potenza dell'esercito di Heihachi oltre che contro gli altri personaggi di Tekken.

INTRO PRINCIPALE

La storia del terzo torneo Iron Fist viene rivelata lentamente dalla sequenza introduttiva del gioco. Ognuno dei personaggi ha motivazioni diverse e diversi conti da regolare, e ha trascorso gli ultimi 19 anni battendo sentieri diversi, anche se tutti un po' malsani. Nina e Anna hanno fatto un sacco di belle dormite, e si vede...



SERVIZIO SEGRETI

I trucchi del mese raccolti dal nostro mitico esperto Games Bond



SUPER MARIO 64 — N64

Trucco

Raggiungete il livello della lava e mettetevi a correre attorno all'occhio che sta in mezzo alla griglia di metallo. Quando sarà sparito buttatevi nell'apertura al centro e verrete trasportati su un'isoletta dove troverete un cappello alato.





CRASH BANDICOOT — PSX

Saltare i livelli

Quando vi troverete nella mappa premete ● e L1, L2, R1, R2 due volte quindi ● e L1, L2, R1, R2. A questo punto potrete selezionare un livello qualsiasi.

CRASH BANDICOOT — PSX

Codice

Un altro trucco per il gioco del marsupiale arancione… Eccovi il codice che vi permetterà di ottenere una percentuale di completamento pari al 100%.



●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●,
●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●

DESERT STRIKE — MD

Codici

Per questi simpatico gioco da guerrafondai inserite questi codici nella schermata apposita:

BQQQAEZ = 10 vite
KQJRJTY = Livello 2
OLOLAHU = Livello 3
PTKEFTG = Livello 4



CARMAGEDDON — PC

Codice

Nella schermata principale scrivete 'Enable' rapidamente per ottenere l'accesso a tutti i veicoli e a tutte le piste. A questo punto potrete usare tutti gli altri trucchi del gioco. Bello, eh?

Per prima cosa, quando inizierà la gara premete F4 finché non apparirà la scritta CHEAT MODE. A questo punto potrete attivare i seguenti trucchi:

GOLDENEYE 007 — N64

Arma nascosta

Quando inizia il livello del treno, ammazzate tutti nella prima stanza e raggiungete la porta. Non apritela, girate a sinistra e vedrete delle casse impilate una sull'altra. Fatele saltare e a seconda del livello di difficoltà troverete un DD44 o un bell'RCP90. Incredibile!



F5 = Riparazioni totali
F6 = Invulnerabilità accesa/spenta
F7 = Aggiunge 30 secondi al timer
F8 = Blocca/sblocca il timer
F10 = Incrementa di uno il contatore dei giri
F12 = Cambia la telecamera e inquadra le auto avversarie.
Shift-F6 = Mostra gli avversari sulla mappa
Shift-F7 = Aggiunge 300 secondi al timer
Shift-F8 = Attiva/disattiva le ombre delle auto.
Shift-F10 = Incrementa di uno il contatore dei checkpoint.

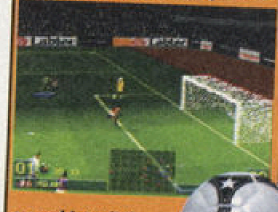


Power-up

0 = Bonus
1 = Mega bonus
2 = Pedoni incollati a terra
3 = Pedoni giganti
4 = Pedoni esplosivi
5 = Più cavalli
6 = Pedoni turbo
7 = Invulnerabilità
8 = Riparazioni gratuite
9 = Riparazioni istantanee
Shift-0 = Tempo bloccato
Shift-1 = Auto anfibia
Shift-2 = Tempo extra
Shift-3 = Carrozzeria distrutta
Shift-4 = Autodistruzione
Shift-5 = Avversari congelati
Shift-6 = Polizia congelata
Shift-7 = Avversari più veloci
Shift-8 = Polizia più veloce
Shift-9 = Bassa gravità
Alt-0 = Modalità flipper
Alt-1 = Auto che scala i muri
Alt-2 = Auto che rimbalza
Alt-3 = Sospensioni di gelatina
Alt-4 = Bonus visibili sulla mappa
Alt-5 = Raggio elimina-pedoni
Alt-6 = Pneumatici unti (zero aderenza)
Alt-7 = Potenziatore dei danni
Shift-Alt-2 = Freno a mano istantaneo
Shift-Alt-4 = Turbo
Shift-Alt-5 = Mega turbo
Shift-Alt-6 = Pedoni ciechi
Shift-Alt-7 = Pedoni che riappaiono
Shift-Alt-8 = Cinque buoni gratuiti per il recupero dell'auto
Shift-Alt-9 = Auto di granito
CTRL-0 = Sospensioni di pietra
CTRL-1 = Visione in acido
CTRL-2 = Più aderenza
CTRL-3 = Massacro di pedoni

WORLD LEAGUE SOCCER '98 — PSX

Per inserire i nomi reali dei giocatori selezionate l'opzione Player Edit e scegliete una squadra inglese qualsiasi. Ora scegliete un giocatore qualsiasi e cambiategli il nome in Team Two. Apparirà una nuova opzione chiamata Defaults 2 che vi permetterà di ripristinare i nomi originali.





VIGILANTE 8 — PSX

Password per tutti i personaggi



Slick Clyde
2: SZFCITTWWXDCBT
3: OSRAOQDBVLFUI
Boss: GYGQZHKDNFOQJ
Finale: PWCALEXIDNPBCV

John Torque
2: REKZZHNXHFLKHK
3: WSXJMSAEQFAFEF
Boss: CYPOPKZVKCQHOS
Finale: TBEFBEEQPVOUKQ

Chassey Blue
2: FKHGJPZCYPXNLV
3: DPKYEFNQSTGDRN
Boss: VERRDKJTLUMWUS
Finale: KXEIEZJJWIMIEC

Sheila
2: YICXNYWRWIQTXM
3: BTVEKKZJDWYJCI
Boss: SHSGUKUXORCEVQ
Finale: UCSUPSPKGRRYWD

Outlaws
Huston 3
2: HUHARBTHNXWRLU
3: MLIQIOKEKHKCGC
Boss: SFTIQYJYORCEVQ
Finale: LLYQVMZUWACOW

Loki
2: ZIEKVHZCDOHXBC
3: DRHRZDQHJBQSW
Boss: SHSGUKUXORCEVQ
Finale: VEFJSONWJEMSTM

Beezwax
2: DTQAGYFKJQBQSW
3: YYYYLCKBMMQSXM
Boss: QZSXLFPKDVRQNG

FINAL FANTASY 7 — PSX

Trucco

L'Anello Maledetto?
Quando avrete Tifa o Cid come leader del party, raggiungete il negozio di armi a Mideel e provate ad aprire la porta (è bloccata). Uscite dal negozio e attraversate il ponte, camminate lungo il lato della casa dove incontrerete uno degli abitanti del villaggio e proseguite finché non sentirete un rumore. Fermatevi e premete ●. Il personaggio attivo a questo punto si inginocchierà e raccoglierà una chiave. Tornate al negozio di armi e usate la chiave sulla porta. Quando apparirà il gestore del negozio per scoprire se c'è qualcosa che non va, scusatevi con lui se siete Cid o ditegli I verità se siete Tifa. A questo punto riceverete il Curse Ring che, incredibile a dirsi, aumenterà le vostre abilità una volta indossato.



DUKE NUKEM — PC

Codici

DNSTUFF = Tutte le armi, gli oggetti e le munizioni
DNSHOWMAP = Mostra tutta la mappa
DNCASHMAN = Premendo la barra di spazio Duke lancerà in giro del denaro

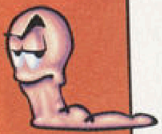
AGE OF EMPIRES — PC

WORMS — PC

Selezionate l'editor dei livelli e inserite questi codici:
SPACE
PIRATES



WIN 95
DOGS
WORMS
OCEAN
TEAM 17
HELL
HEAVEN
CARS
BRIDGE
GUITARS
Se non dovesse essere sufficiente, re-installate il gioco. Appariranno tutti i cheat - tenete pronti carta e penna perché l'elenco non rimarrà sullo schermo molto a lungo.



Codici

Attivate l'opzione 'chat' e battete:
Pepperoni Pizza = Per ottenere 1000 unità di cibo
Woodstock = 1000 unità di legno
Quarry = 1000 unità di pietra
Coinage = 1000 unità d'oro
Steroids = Tutto quanto viene costruito e potenziato istantaneamente
E=MC2 trooper = Crea un Nuke Trooper che sparerà un missile (se avete il Town Centre)
Photon Man = Crea un altro soldato ultrapotente che spara raggi laser (se avete il Town Centre)
Bigdaddy = Crea un veicolo con un tizio che spara missili guidati (se avete il Town Centre)
Dark Rain = I vostri Arcieri si trasformano in alberi quando stanno fermi
Medusa = Gli abitanti dei villaggi diventano delle meduse e quando muoiono (in combattimento) rinascono come cavalieri neri e infine come catapulte.
Jack be nimble = Le vostre catapulte si trasformano in Big Berthas (più potenti)
ICBM = Le armi balistiche hanno un raggio pari a 100
Flying Dutchman = I Juggernaut diventano Olandesi Volanti (possono spostarsi anche sul terreno)
Hoyohoyo = I chierici diventano molto più veloci e ottengono ciascuno 600 punti ferita.
Black Rider = Gli arcieri a cavallo diventano cavalieri neri.
Gaia = Potete controllare gli animali ma perdete il controllo delle unità (questo codice non può essere disabilitato)
Reveal Map = Mostra tutta la mappa
No Fog = Potete vedere la mappa come se non ci fosse la nebba ma non potete cliccare sulle unità o sulle costruzioni nemiche troppo distanti.
Home Run = Per vincere lo scenario
Timesayscheat = Disattiva i trucchi



NHL '98 — PC

Codici

FLASH = Il pubblico fa scattare i flash delle macchine fotografiche.
H GOAL = Rete a favore della squadra di casa.
A GOAL = Rete a favore degli ospiti.
ZAMBO = Appare la macchina per pulire il ghiaccio durante la partita.
VICTORY = Appaiono dei fuochi d'artificio.
Inserite questo codice nel menu principale:
NHLKIDS = Trasforma i giocatori in bambini.

Piccolo trucco su come segnare

Pattinate lungo il bordo del campo (col dischetto) e appena raggiungerete la linea blu dell'avversario dirigetevi diagonalmente verso la parte frontale della porta tenendo premuto il tasto per tirare. Appena raggiungerete la porta lasciate andare il tasto e il pillolone di gomma verrà a trovarsi alle spalle del portiere.



GOLDENEYE 007 — N64

Trucchi vari

Lucchetto galleggiante

Nel livello della diga attivate il trucco 2x Rocket Launcher o 2x Grenade Launcher e fate saltare il lucchetto che chiude il cancello subito dopo aver incrociato il camion. Se ora aprirete il cancello di cui sopra il lucchetto rimarrà fermo a mezz'aria.

Sotto il camion

Sempre nel livello della diga attivate sia il trucco Tiny Bond sia il trucco Turbo Mode. Ora ammazzate tutti e correte davanti al camion, chinatevi e l'autocarro in questione vi passerà sopra. Premete R per rialzarvi in piedi e il camion si fermerà, per poi ripartire molto lentamente. A questo punto non potrete levarvi da sotto il camion finché non sarà stato lui a spostarsi, però potrete chinarvi e sparare dai lati ai vostri avversari senza essere colpiti dai loro proiettili: una specie di campo di forza a senso unico, insomma.



GOLDENEYE 007 — N64

Altro trucco

Per poter entrare nel condotto dell'aerazione, entrate prima nel bagno che si trova sotto la presa d'aria. Giratevi in modo da avere la porta sulla vostra destra e la parete a sinistra. Tenete premuto R, C-Sinistro e premete a sinistra sul pad analogico. Ci vorrà qualche tentativo prima di riuscire nell'impresa, ma alla lunga ce la farete. Cercate solo di non infilare il piede nel water perché è una cosa che non si addice molto all'immagine dell'agente segreto.

RIDGE RACER REVOLUTION — PSX

Auto segrete

Non siete capaci di eliminare tutte le astronavine di *Galaga* per ottenere le otto auto segrete? Eccovi un sistema più semplice per ottenerle: per prima cosa, usate il trucco per trasformare tutte le auto in buggy (L1, L2, ●, ● e select). Ora selezionate un'auto e iniziate a correre. Interrompete la gara e salvate, spegnete la PlayStation, riaccendetela e ricominciate a giocare. Caricate la posizione salvata e vi ritroverete con tutte quante le auto, per di più alle loro proporzioni normali.

SNOWBOARD KIDS — N64

Tutte le piste, i personaggi segreti e le tavole

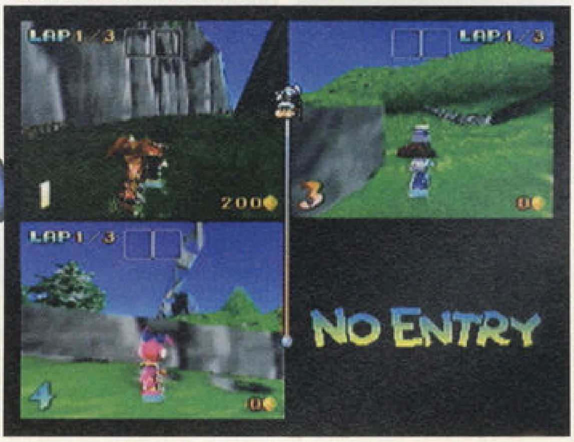
Levate il memory pak prima di accendere il vostro Nintendo 64. Nella schermata dei titoli premete Basso (joy), Basso (pad), Alto (pad), C-basso, C-alto, L, R, Z, Sinistra (pad), C-destro, Alto (joy) B, Destra (pad) C-sinistro e Start. A questo punto sentirete Slash gridare "yay" se avrete inserito correttamente tutta la sequenza. Iniziate a giocare e scegliete una posizione vuota. Vi ritroverete con tutte e nove le piste, il personaggio segreto Sinobin e tutte le tavole. Durante il gioco inserite il memory pak e potrete salvare la posizione. Ricordatevi comunque che il trucco non potrà funzionare se prima non avrete levato la cartuccia.

SNOWBOARD KIDS — N64

Trucco

Quando avrete ottenuto la maggior parte delle tavole segrete probabilmente vorrete usarle nella modalità multigiocatore, ma c'è un problema: il secondo, il terzo e il quarto giocatore non le hanno e non le possono utilizzare. Niente paura: quando appare la schermata dalla quale caricare le impostazioni, selezionatele dal primo pad, quindi passate la cartuccia al secondo, caricatele e così via per tutti i giocatori. In questo modo tutti avranno a disposizione lo stesso equipaggiamento.





MORTAL KOMBAT 4 — PSX/N64

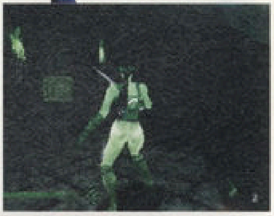
Personaggi segreti

Per far apparire il menu dei trucchi, recatevi nella schermata delle opzioni e spostate il cursore su Continue. Tenete premuti il tasto della corsa e quello della parata finché non appariranno le opzioni relative ai trucchi. Troverete tra le altre l'opzione per attivare le Fatality automatiche: per usarla menate il vostro avversario e quindi premete basso, basso, basso, BK, HP.



Per utilizzare GORO, selezionate l'opzione segreta nella parte più bassa della schermata della selezione dei personaggi, quindi spostatevi in alto tre volte, di lato una volta (su Shinnok) e premete i tasti della parata e della corsa per selezionare Goro.
Eccovi le sue mosse:
Palla di fuoco = Avanti, Indietro, HP
Salto con pestone = Avanti, Avanti, Indietro, HK
Doppio pugno = Avanti, Avanti, HP
Calcio al petto = Indietro, Indietro, HK

Per utilizzare NOOB SAIBOT, selezionate l'opzione segreta nella parte più bassa della schermata della selezione dei personaggi, quindi spostatevi in alto due volte, una di lato (su Reiko) e quindi premete i tasti della parata e della corsa per selezionare Noob Saibot.
Eccovi le sue mosse:
Palla di fuoco = Basso, Avanti, LP
Teletrasporto = Basso, Alto



LYLAT WARS — N64

Trucco

Nel primo livello aiutate Falco quando questi ve lo chiederà. Se sopravvive, nella zona con l'acqua e i pattinatori sul ghiaccio dovrete volare sotto i ponti (tutti quanti) e quando tornerete alla terra ferma vi verrà chiesto di unirvi a lui. A questo punto il vostro compare volerà attraverso la cascata e vi porterà a un boss alternativo. Per ucciderlo dovrete colpire le parti interne quando si apre. Una volta completato il quadro verrete trasportati al pianeta a sinistra dello schermo sulla mappa.



DIE HARD TRILOGY: DIE HARD 1 — PSX

Saltare i livelli

Tenete premuto R2 e premete ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●.
Premete quindi Start sul secondo pad e premete ● per selezionare i vari livelli.

NIGHTMARE CREATURES — PSX

Trucco molto bello

Nella schermata delle password premete ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●.

KIRBY'S DREAMLAND — GB

Gioco segreto

Premete Alto, A e Select nella schermata principale e potrete provare un gioco completamente nuovo. Incredibile!

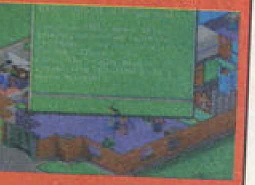
THEME HOSPITAL PC

Codici

Eccovi qualche trucco assortito per *Theme Hospital*. Per prima cosa, quando vi troverete nella schermata del fax premete i tasti 24328 e quindi il pulsante verde. Successivamente, durante il gioco



premete questi tasti per:
CTRL Y = Raggiungere la fine dell'anno
CTRL C = Completare la ricerca
CTRL M = Raggiungere la fine del mese
Shift-C = Ottenere dei soldi



Shift+CTRL C = Ottenere tutti gli oggetti del gioco
Dimenticavamo il migliore di tutti: nella schermata della lavagna tenete premuto Shift C. Premete il pulsante sinistro del mouse e arriverete direttamente all'ultimo livello del gioco.

AGE OF EMPIRES PC

Trucco

Procuratevi un Uzi e premete F1 mentre state facendo fuoco. Al posto dei normali proiettili partirà una salva di colpi di bazooka che toglierà fino a 500 punti ai vostri avversari. Potrete addirittura spingerli fuori dallo schermo o in acqua.

WORMS REINFORCEMENT PC

Codici dei livelli

Livello 1: VERYEASY
Livello 2: OHSOEASY
Livello 3: UNCHAINS
Livello 4: BUORNPOP
Livello 5: DODGEMAX
Livello 6: STARTURN
Livello 7: HEYGEOFF
Livello 8: RESDOGGY
Livello 9: HICKKICK
Livello 10: LONG AGO
Livello 11: HEY JOHN
Livello 12: SATANICS





Livello 13: NEARDEAD
Livello 14: SCUMBAGZ
Livello 15: GOOD BYE
Livello 16: TRUTHOUT
Livello 17: 17th KIND
Livello 18: GOGOGO
Livello 19: PIGSPACE
Livello 20: TRUMPTON
Livello 21: PARANOID
Livello 22: MIXTURES
Livello 23: VERY MAD
Livello 24: INSANITY
Livello 25: GREATGIG

Alla fine del livello 25 scoprirete come ottenere la Banana Bomb, il Minigun e la famosa Sheep Bomb con colpi infiniti. Non sarà necessario terminare il gioco nella modalità Challenge per scoprirlo, però: selezionate Worm Options dal menu, quindi Weapon Options e scrivete BOBJOB.

BOMBA '98 PSX

Quadre Segrete
Nella schermata della selezione delle squadre premete L2, ◄, R2, R1, L2, ►.



THEME HOSPITAL PSX

Codici per i livelli

Livello 2: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Livello 3: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Livello 4: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Livello 5: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Livello 6: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Livello 7: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Livello 8: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Livello 9: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Livello 10: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Livello 11: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Livello 12: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●

FIFA: ROAD TO THE WORLD CUP '98 PSX

Abilità al massimo

Eccovi un gran bel trucco per *FIFA '98 (RTWC)* che alza tutte le abilità dei vostri giocatori a 99 (ci spiace, 100 non è possibile). Selezionate l'opzione Player Edit, e quando siete su uno dei vostri giocatori premete ● per far apparire le statistiche. A questo punto premete L1, L2, ●, ●, ● e sarete in grado di modificare l'abilità scelta fino a 99. Fatto ciò passate alle altre abilità (non c'è bisogno di ripetere tutto di nuovo), quindi passate a un altro giocatore e così via. Salvate il tutto e la vostra squadra risulterà praticamente imbattibile.



PANDEMONIUM 2 PSX

Saltare i Checkpoint



Durante il gioco tenete premuto R1 e R2 sul pad per cinque secondi e quindi lasciateli andare. Voilà...

SCREAMER 2 PC

Codici

Inserite questi codici nel menu principale, uno alla volta.
MRTK = Sblocca tutte le piste (comprese quelle bonus)
CHMPA = Sblocca tutti i campionati
TACAR = Prima auto bonus
TBCAR = Seconda auto bonus
TCCAR = Terza auto bonus

VAMPIRE SAVIOUR SAT

Trucchi assortiti

Cambiare la divisa

Quando sceglierete il vostro personaggio premete tutti e tre i tasti dei pugni o tutti e tre i tasti dei calci per scegliere la settima o l'ottava tenuta.

Cambiare fondale

Dopo aver selezionato il vostro personaggio nella modalità VS scegliete un livello e tenete premuto L. A questo punto premete A per cambiare il colore del fondale.

Opzioni extra

Completate il gioco senza mai continuare e tornate alla schermata dei titoli. Spostate il cursore su option quindi tenete premuto L e R e premete Start. Apparirà una nuova schermata delle opzioni, dalla quale potrete anche cambiare il testo del gioco da giapponese a inglese.

Usare Dark Gallon

Quando selezionate il vostro personaggio premete insieme L, X, Y e Z. Se avete eseguito il trucco nel modo corretto Gallon comincerà a lampeggiare.

Usare Shadow

Spostatevi sulla selezione casuale del personaggio, quindi premete L e R cinque volte. Teneteli premuti alla quinta volta e premete X, Y e Z per scegliere il vostro personaggio. Se vincerete l'incontro potrete utilizzare Shadow.

Selezione casuale del livello

Nella modalità VS premete R prima di scegliere un livello.

Selezione della posa finale

Premete un pugno o un calcio qualsiasi al termine dell'incontro. A seconda del tasto premuto il vostro personaggio si produrrà in una posa differente.

FINAL FANTASY 7 PSX

Moltiplicare i danni per tre
Lanciate Reflect su tutti i vostri personaggi, quindi lanciate sempre su di voi le magie Bolt 3 e Ice 3. Grazie alla magia lanciata precedentemente questi due incantesimi d'attacco colpiranno per tre volte tutti i vostri avversari.



RAMPAGE WORLD TOUR N64

Cambiare il colore dei personaggi
Nella schermata della selezione dei personaggi premete Alto o Basso sul pad e potrete cambiare il colore del mostro da voi scelto.



Personaggi Segreti
Per giocare con VERN, cercate per i livelli finché non trovate uno "Scum Lob". Se siete abbastanza fortunati da trovarlo, cercate un bidone arancione a terra e mangiatelo. A questo punto potrete usare VERN. Può sputare fuoco (C-Basso), volare (joystick analogico) ed è più forte del normale.
Allergie
Tutti i mostri sono allergici a qualcosa. Quando un mostro mangia qualcosa a cui è allergico comincia a starnutire, distruggendo i palazzi.
George è allergico ai cani, Lizzey è allergico agli uccelli e Ralph è allergico ai gatti.

PANZER DRAGOON SAGA SAT

Trucchi assortiti

Potenziamendo Tri-Burst

Quando raggiungete Zoah, parlate con Radgam il cacciatore durante il giorno. Continuate a parlargli per un po' e vi metterà alla prova. Rispondete correttamente alle domande e otterrete il cannone Tri-Burst.

Attacco Extra Berserk: Astral Phantoms

Fondamentalmente, dovrete solo essere gentili con il vostro drago. Trattatelo bene, coccolatelo, sorridetegli e dategli subito un nome. Aspettate tutta la notte, se volete. Prima o poi lo imparerà da solo.

Cucciolo di drago

Quando avete l'Eye Wing Dragon, recatevi presso Shellcoof ed entrate in tutte le piramidi che circondano la nave. Successivamente entrate nella nave e volate fino alla Sala Genesis, dove troverete gli Ambrosians e il Dragon's Crest, più un cucciolo di drago che vi seguirà e raccoglierà alcuni oggetti che altrimenti non potreste raggiungere. Selezionate il piccolo leviatano per ottenere gli oggetti.

Drago Solo Wing

Quando il vostro animale sarà diventato un Drago Light Wing dovrete tornare alla foresta di Zoah ed entrare all'interno delle rovine rosse. Raggiungete la struttura centrale e localizzate la sezione che non ha un Dragon Crest in cima. Selezionatelo per metterci su quello che voi state trasportando per fondere il vostro animale con il cucciolo, ottenendo così un drago Solo Wing.

SCRIVETECI SUBITO!

Se volete unirvi al nostro caro Games Bond nella ricerca di trucchi, scrivete a uno degli indirizzi pubblicati qui di seguito per indicarci i trucchi che avete trovato. Vi aspettiamo!

Servizio Segreti
Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano

oppure via e-mail

gamesmaster@kiditaly.com





I GRANDI SONDAGGI

Ci giochiamo ogni giorno, li interpretiamo centinaia di volte, li malediamo e li benediciamo. Stiamo naturalmente parlando de...

I Grandi Eroi

Continuiamo il sondaggio che ci accompagnerà fino al Natale e decreterà l'eroe dei videogiochi più amato dai lettori di Games Master. Chi sarà il preferito o la preferita dai lettori? Vincerà l'intelligenza di James Bond o la forza di Heiachi? Prevarranno la furbizia e la velocità di Sonic o la simpatia di Mario? Oppure ancora il fascino e il coraggio di Lara Croft cattureranno i cuori dei lettori? Fate in fretta, questo mese chiudiamo le urne!

Compilate questo tagliando barrando il numero relativo al vostro eroe preferito. Mettetelo in una busta e speditelo a: Games Master c/o KiD, c.so Lodi 59, 20139 Milano.

Mi chiamo ____________________

e il mio eroe preferito è...

1. ***James Bond (GoldenEye 007)***
2. ***Heiachi Mishima (Tekken 1, 2 e 3)***
3. ***Sonic (giochi della serie Sonic)***
4. ***Mario (giochi della serie Mario)***
5. ***Lara Croft (Tomb Raider 1 e 2)***

Spedite a: Games Master c/o Kid, c.so Lodi 59, 20139, Milano

IL PAZZO MONDO DEI VIDEOGIOCHI

Ai primi di settembre si è tenuta a Londra una delle fiere di videogiochi più importanti dell'anno. Si tratta dell'ECTS, una manifestazione in cui i grandi del mondo dei videogiochi si accordano per realizzare, produrre, pubblicare e distribuire i successi dell'anno. È anche un momento di incontro per tutti gli appassionati disposti a spendere un capitale pur di parteciparvi (volo+pernottampento a Londra e centomila lire circa per l'entrata...). Ebbene, anche se l'attrazione principale è costituita dai videogiochi, a queste fiere si finisce sempre per essere conquistati dalla follia e dalla genialità di tutti gli avvenimenti e i personaggi di contorno. Purtroppo in sole due pagine non abbiamo potuto mostrarvi tutto quello che avremmo voluto. Sappiate che c'erano anche, fra gli altri: un gruppo gospel che cantava fuori dalla fiera per pubblicizzare l'arrivo di Messiah; la limousine della Shiny Entertainment a sei portiere (serviva un obbiettivo grandangolare per fotografarla!) e la signorina Lara Croft in persona. Buon divertimento!

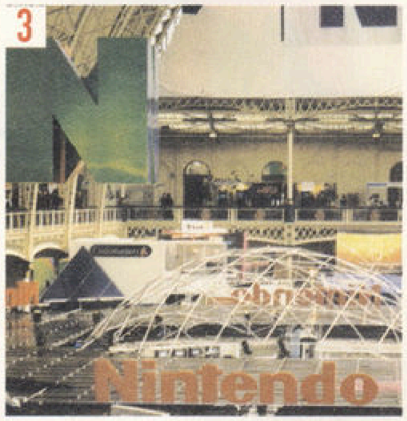
1



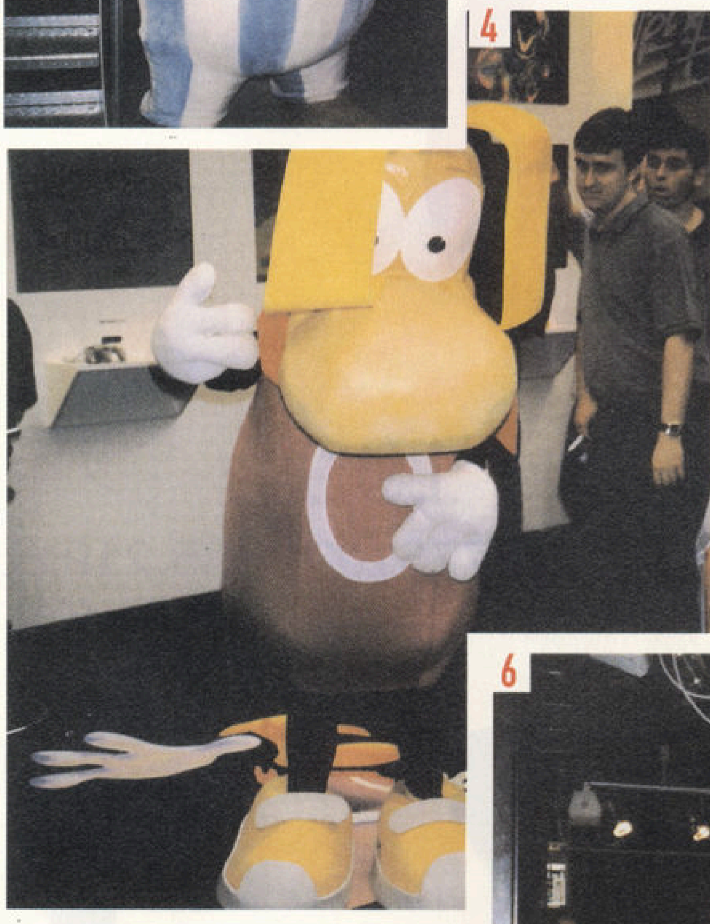
2



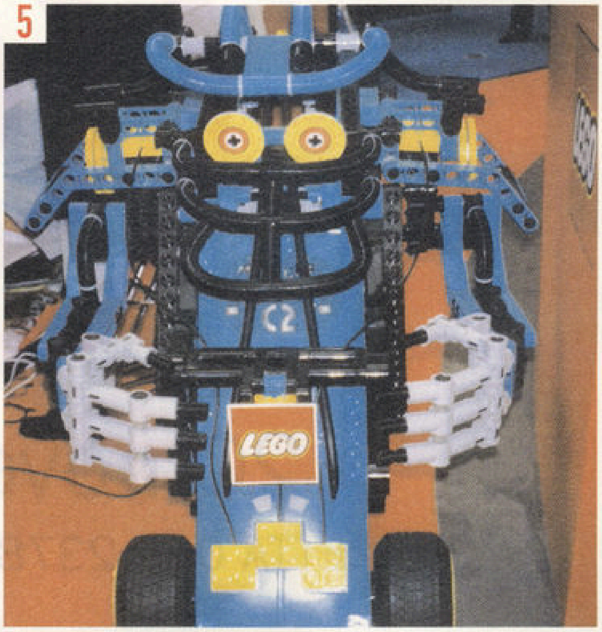
3



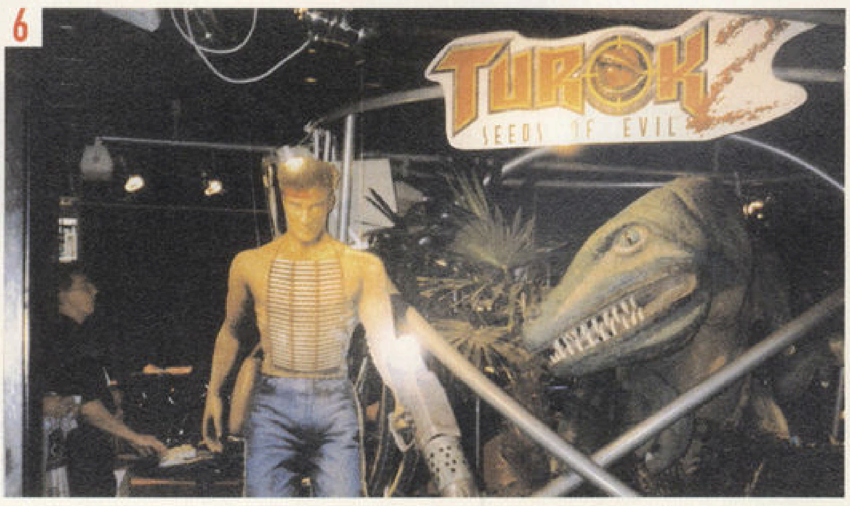
4



5



6



1. All'ECTS non sono certo mancati i personaggi dei fumetti. Guardate questo Obelix quanto è grosso! 2. Il vermone di Worms era davvero eccezionale. Chissà che caldo lì dentro! 3. La grande "N" della Nintendo sovrastava la fiera. Sembra proprio che la casa giapponese sia decisa a rilanciarsi alla grande. 4. Questo molleggiato Rayman rappresentava il nuovissimo capitolo del gioco Ubisoft. 5. La Lego si lancia nel mercato dei robot, e questo simpatico aggeggino ne è il rappresentante principale. Si muoveva in fiera come si muovono i robot nei film... 6. Turok 2 si preannuncia un gran capolavoro: il suo stand offriva diverse postazioni di prova. Grandioso!

PERGIOCO®

PLAYSTATION NINTENDO 64 SATURN GAMEBOY VIDEOGAMES PC GAMES

PLAYSTATION Dual Shock 249.000

Play Station

ACCESSORI PlayStation

Borsa,zaini,braccialetto,decor

BORSA+ MEMORY,CONTROLLER	74.900
ZAINI PLAYSTATION	79.900
WRIST RUMBLER MAD CATZ	29.900
GRAPHIC KIT	29.900

Cavi e controller

CAVO LINK SONY	49.900
CAVO PAL ATOMIC (RF-UNIT)	29.900
CAVO PROLUNGA JOYPAD	19.900
CAVO SCART EURO-AV SONY	84.900
CAVO SCART RGB FIRE	19.900
CAVO SCART RGB AV Out At.	24.900
MULTITAP PLAYSTATION	53.900

Interfaccia

JAM	199.000

Joypad

ACTIONPLAY NIKO	29.900
ARCADIA	49.900
CHAMELEON BLACK ICE	34.900
CHAMELEON COMMANDO	34.900
CHAMELEON ELECTRIC	34.900
CHAMELEON METALLIC	34.900
CONTROL STATION PAD	29.900
CONTROLLER ORIGINALE	29.900
CONTROLLER SONY NERO	29.900
CYBERPAD GRIGIO/NERO	22.900
DUAL FORCE MAD CATZ an.	59.900
DUAL SHOCK SONY analog.	49.900
JOYMASTER II	24.900
JOYPAD ATOMIC COLOR	24.900
JOYPAD ATOMIC GRIGIO	19.900
JOYPAD ATOMIC TRASP.	24.900
PLAYSTICK	14.900
SABOTAGE	19.900
SOFT TOUCH	39.900
TRANSPLAY	34.900
ULTRAPLAY	34.900
XTREME PAD TRASP. Red	24.900

Controller a guanto

GLOVE	129.000

Joystick

JOYSTICK ANALOGICO SONY	99.900
MAD CATZ FLIGHTSTICK	69.900
THE MAXIMIZER	59.900

Mouse

MOUSE PLAYSTATION	59.900
MOUSE MAD CATZ	39.900

Pistole

G-CON 45 Pistola Namco	79.900
LASER GUN 3 in 1	69.900
LUNAR GUN LASER RED SIGHT	29.900
SCORPION GUN + Joypad	79.900

Schede di memoria

MEM. CARD 12 Mb MAD CATZ	69.900
MEM. CARD ATOMIC 1Mb	29.900
MEM. CARD ATOMIC COL.	29.900
MEM. CARD SONY	29.900
MEM. CARD SONY White	29.900
MEM. CARD XTREME COL.	29.900
MEM. CARD XTREME TRASP.	24.900

Vite infinite

ACTION REPLAY ATOMIC	59.900

Volanti

MAD CATZ VOLANTE PSX 2	129.900
VOLANTE PSX,N64,SS VFR1	129.900

GIOCHI PlayStation

ACTUA ICE HOCKEY	99.900
ACTUA SOCCER 2	89.900
ACTUA SOCCER Club Edition	39.900
ACTUA TENNIS	99.900
ADIDAS POWER SOCCER '98	99.900
AGENT ARMSTRONG	69.900
AIR RACE	79.900
ALIEN TRILOGY Platinum	49.900
ALLIED GENERAL	99.900
ALUNDRA	94.900
ARK OF TIME	99.900
ARMORED CORE	99.900
ASSAULT	99.900
ASSAULT RIGS	69.900
ATARI ARCADE'S GR. HITS 1	79.900
AZURE DREAMS	99.900
BABY UNIVERSE	79.900
BALL BLAZER	69.900
BATMAN & ROBIN	99.900
BATTLESPORT	74.900
BLAST CHAMBER	79.900
BLAST RADIUS	99.900
BLOODY ROAR BEAST	94.900
BOMBA:98	69.900
BOMBERMAN WORLD	79.900
BRAHMA FORCE	84.900
BROKEN SWORD 2	94.900
BUGRIDERS The Race of Kings	99.900
BUSHIDO BLADE	94.900
BUST A MOVE 2 Platinum	49.900
BUST A MOVE 3DX	59.900
CARDINAL SYN	94.900
CARNAGE HEART	69.900
CASTLEVANIA Sinphony Night	99.900
CHILL	89.900
COLIN McRAE RALLY	99.900
COMMAND & CONQUER Plat.	49.900
CONTRA: LEGACY OF WAR	69.900
COURIER CRISIS	89.900
CRASH BANDICOOT 2	89.900
CRASH BANDICOOT Platinum	49.900
CRITICAL DEPTH	79.900
CROC	69.900
CRUSADER NO REMORSE	39.900
DARK OMEN Warhammer 2	69.900
DEAD OR ALIVE	99.900
DEATHTRAP DUNGEON	94.900
DESCENT 2	69.900
DIABLO	99.900
DIE HARD TRILOGY Platinum	49.900
DISCWORLD 2	79.900
DOOM Platinum	54.900
DUKE NUKEM 3D	89.900
DUKE NUKEM Time to Kill	94.900
DYNASTY WARRIORSAmer.	69.900
EARTHWORM JIM 3D	99.900
EXPLOSIVE RACING	84.900
FELONY	79.900
FIFA 98	69.900
FIGHTING FORCE	79.900
FINAL FANTASY VII	109.900
FLUID	79.900
FORMULA 1 '97	99.900
FORMULA 1 '98	99.900
FORMULA 1 Platinum	49.900
FORSAKEN	99.900
FUTURE COP	99.900
GHOST IN THE SHELL	99.900
GRAN TURISMO	99.900
GRAND TOUR RACING Amer.	69.900
GRID RUN	69.900
GTA Grand Theft Auto	89.900
HARD BOILED	59.900
HEART OF DARKNESS Inglese	79.900
HEART OF DARKNESS Italiano	99.900
HERCULES	89.900
INDY 500	99.900
IZNOGOUD	89.900
JERSEY DEVIL	79.900
JET RIDER 2	79.900
KILLING ZONE	69.900
KLONOA	99.900
KULA WORLD	99.900
MADDEN 99	99.900
MAGIC The Gathering	49.900
MASS DESTRUCTION	69.900
MASTER OF TERAS KASI	79.900
MEDIEVAL	99.900
MEN IN BLACK	104.900
MICROMACHINES V3 Platinum	49.900
MIDNIGHT RUN	79.900
MONSTER TRUCKS	84.900
MORTAL KOMBAT 4	99.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY	49.900
MOTO RACER	99.900
MOTORACER 2	99.900
MOTORHEAD	99.900
MOTORMASH	89.900
N20	99.900
NAMCO MUSEUM 5	79.900
NANOTEK WARRIOR	59.900
NASCAR 99	99.900
NBA LIVE 98	69.900
NEWMAN HAAS RACING	99.900
NHL 98	99.900
NHL 99	99.900
NHL BREAKWAY 98	79.900
NIGHTMARE CREATURES	79.900
NINJA	99.900
ODDWORLD Abe's Oddysee	54.900
ODT	99.900
ONE	69.900
PANDEMONIUM Platinum	49.900
PERFECT ASSASSIN	94.900
PET IN TV	79.900
PITFALL 3D	104.900
POINT BLANK	79.900
POINT BLANK + PISTOLA G-CON45	149.900
PORSCHE CHALLENGE Plat.	49.900
POWER SOCCER 2	94.900
POWERBOAT RACING	89.900
POWERPLAY HOCKEY	69.900
PREMIER MANAGER 98	99.900
R - TYPES	99.900
RALLY TOMMI MAKINEN	94.900
RAPID RACER	79.900
RASCAL	99.900
RAYMAN Platinum	49.900
REBOOT	99.900
RED ALERT	89.900
RESIDENT EVIL 2	119.900
RESIDENT EVIL Platinum	49.900
RETAILATION C. & Conquer	99.900
RIOT	74.900
ROAD RAGE	79.900
ROBOTRON X	49.900
ROCK 'N' ROLL RACING 2	79.900
SENTIENT	74.900
SENTINEL RETURNS	99.900
SHADOW MASTER	94.900
SIM CITY 2000	59.900
SKULL MONKEYS	79.900
SLAMSCAPE	69.900
SNOWBREAK EXTREME	74.900
SPAWN	79.900
SPEEDSTER	74.900
SPICE WORLD	49.900
SPIDER	49.900
SPYRO THE DRAGON	99.900
STARWINDER	59.900
STEEL HARBINGER	49.900
STREET FIGHTER COLL.	99.900
SUB-ZERO M.Kombat Myth.	99.900
SUPER CROSS 98	99.900
SUPERSTAR SOCCER PRO	49.900
SUPERSTAR SOCCER PRO 98	99.900
SWAGMAN	79.900
TEKKEN 2 Platinum	49.900
TEKKEN 3	99.900
TEMPEST X3	59.900
TENCHU	99.900
TENNIS ARENA	84.900
THE FIFTH ELEMENTH	99.900
THE LAST REPORT	79.900
THE RAVEN PROJECT	49.900
THEME HOSPITAL	99.900
TIME CRISIS	79.900
TOCA TOURING RACING CAR	59.900
TOMB RAIDER	59.900
TOMB RAIDER 2	99.900
TOMB RAIDER 2 + MEM. CARD	99.900
TOMB RAIDER Platinum	59.900
TOMBI	94.900
TOSHINDEN 3	79.900
TOTAL NBA 98	79.900
TRACK & FIELD Platinum	49.900
TREASURES OF THE DEEP	99.900
V-BALL	89.900
V-RALLY	54.900
VERSAILLES Italiano	99.900
VICTORY BOXING 2	99.900
VIGILANTE 8	99.900
VIPER	99.900
VIRUS 2000	99.900
VMX RACING	89.900
VS.	99.900
WAR GODS	99.900
WARGAMES	99.900
WAYNE GR. 3D HOCKEY '98	104.900
WCW Vs. THE WORLD	79.900
WILD 9	99.900
WING COMMANDER IV	79.900
WIPE OUT 2097 Platinum	49.900
WORLD CUP 98	99.900
WORLD LEAGUE BASKETBALL	99.900
WORLD LEAGUE SOCCER	99.900
YUSHA Heaven's Gate	79.900
X MEN VS. STREETFIGHTER	99.900
ZERO DIVIDE	79.900

Il franchising é PERGIOCO Point. Tel. 02 / 29524256

I Prezzi comprendono IVA e possono cambiare senza preavviso!

PERGIOCO MILANO via BORGOGNA 7,p.zza San Babila MM1
PERGIOCO MILANO via SAN PROSPERO 1,p.zza Cordusio MM1
PERGIOCO MILANO via ALDROVANDI,p.zza Lima MM1
PERGIOCO ROMA via degli SCIPIONI 109, Q.re Prati Metro Ottaviano
PERGIOCO BRESCIA via TRIESTE 4/A, angolo X Giornate
PERGIOCO LUGANO (CH) q.re MAGHETTI 20 ,nel centro storico
PERGIOCO Point FIRENZE viale S. LAVAGNINI 40
PERGIOCO Point VERONA via G. DELLA CASA 10, ang. piazza Simoni
PERGIOCO Point MONZA (MI) via CAIROLI 5,angolo c.so Milano
PERGIOCO Point PAVIA c.so CAIROLI 26/D,all'Università

New PERGIOCO Point a ROMA via MAGLIANO SABINA 26/28, quartiere Salario, a piazza Vescovio

www.pergioco.com

VENDITA TELEFONICA PER CONSEGNE IN TUTTA ITALIA

02-29524256











1. Il gioco de Il Quinto Elemento è ormai in arrivo, e questa signorina girava per la fiera per farcelo sapere. Brutta faccia l'amico, eh? 2. Il nuovo gioco Ubisoft con protagonista questa simpatica ape ha riscosso discreti consensi alla fiera. 3. Due klingon giocano ai videogiochi e intrattengono una bionda terrestre. Un'immagine curiosa, quantomeno. 4. Crash e Spyro! Ragazzi, siete forti! 5. Bolidi da Formula Uno appesi a testa in giù... Dove è finito il rispetto?!

FORMULA FORCE GT

by THRUSTMASTER®



VIVI LE EMOZIONI DA PROTAGONISTA!

GRAZIE ALLA TECNOLOGIA FORCE FEEDBACK PORTA I TUOI GIOCHI DI GUIDA A UN LIVELLO DI REALISMO SENZA PRECEDENTI!

PROVA A SBATTERE CONTRO UN GUARDRAIL E IL VOLANTE TI FARA' SENTIRE IL COLPO. O, ANCORA, FINISCI SU UN TERRENO SCIVOLOSO E LE FORZE CHE AGISCONO SUI PNEUMATICI SARANNO TRASFERITE DIRETTAMENTE AL VOLANTE.

PER PERSONAL COMPUTER.

TM THRUSTMASTER®

Software&co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

HARD WARE HARDWARE

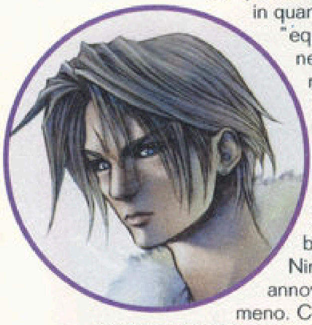
SOLO SOFTWARE&CO. TI OFFRE: 1 ANNO DI GARANZIA, ASSISTENZA TECNICA E MANUALISTICA IN ITALIANO.

LA POSTA

Benvenuti al vostra appuntamento mensile con la posta di Games

L'EQUILIBRIO È TUTTO!

Gentilissima redazione di GAMES MASTER,
Sono un vostro lettore e vi scrivo per complimentarmi con voi in quanto siete "equilibrati" nelle recensioni. Mi spiego. È risaputo che la PlayStation ha centinaia di titoli quasi tutti belli, mentre il Nintendo 64 ne annovera molti meno. Come il Sega Saturn, del resto. Eppure riuscite a scrivere di videogames per tutte le console e non solo per alcune lasciando soltanto le briciole per le altre.



Complimenti ancora.
La vostra rivista è decisamente molto valida e ricca, soprattutto esprime giudizi obiettivi (e sono molto importanti), però mi piacerebbe leggere anche mezza pagina inerente a un eventuale "MERCATINO COMPRO VENDO SCAMBIO" animato da noi lettori. Con un accorgimento necessario: indicare almeno la provincia da cui si scrive, altrimenti sarebbe un grosso problema! Da Modena non potrei certo andare fino, che so, a Roma per scambiare videogiochi o console...



Sicuramente sarò l'ultimo arrivato, però non mi sembra una cattiva idea. Magari provate a lanciare un sondaggio e se l'esito fosse positivo... Grazie per aver letto questa lettera e un saluto da un vostro nuovo lettore.

Alessandro Dondi, Rivara

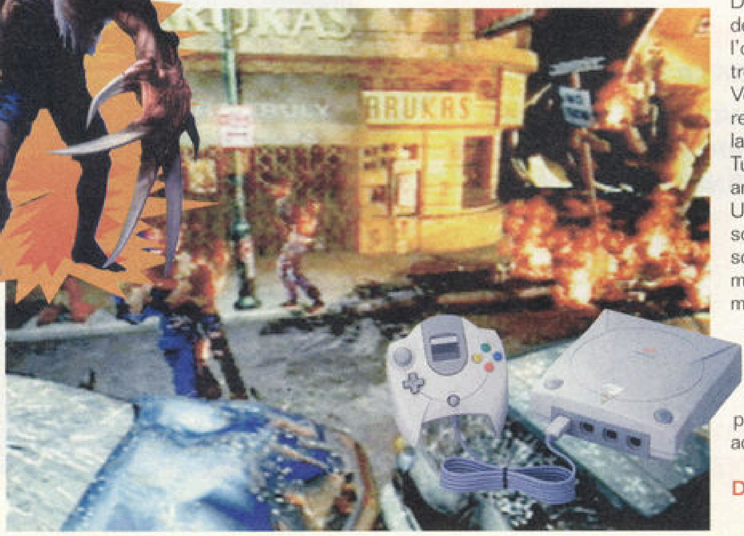
Caro Alessandro,
checché ne dicano i venali, queste sono le soddisfazioni che ci danno sempre gli stimoli per superare problemi e avversità.
Realizzare una rivista è un'opera molto complessa. Si tratta di lavorare anche di notte se i tempi lo richiedono, essere continuamente sotto pressione e soprattutto non potersi permettere di sbagliare, perché una volta che si è stampato non c'è più modo di rimediare.
Non c'è gratifica economica che eguagli, però, i complimenti sinceri, magari (come nel tuo caso) indirizzati a dettagli della rivista a cui si tiene molto. Il nostro obiettivo è sempre stato quello di parlare a tutti, proponendo la più grande varietà di titoli per tutti i formati. Farlo richiede uno sforzo notevole, e ricevere complimenti come i tuoi è veramente una grande ricompensa.





Per quel che riguarda il mercatino, ci stiamo attrezzando, e non è detto che già dai prossimi numeri non si cominci ad allestirlo.
Naturalmente, però, ci servono gli annunci: sotto con le lettere!





LA MIA PLAYSTATION!

Caro GM,
la PlayStation è sulla strada del declino? Sono un vostro accanito lettore, tralascio macchinosi e poco coerenti complimenti e vengo subito al sodo. Da un po' di mesi si parla sempre della nuova console che sostituirà l'ormai poco verde Saturn (direi, purtroppo, grigio...).
Voi che ne pensate? La PlayStation resterà ancora a galla, grazie a capolavori come Resident Evil 2, Gran Turismo, Tekken 3 e altri? Vorrei anche sapere cos'è l'Action Replay. Un'altra cosa che vi voglio dire è che sono d'accordo con quelli che sostengono che l'originalità sia meglio della grafica. Ho notato che in molti CD-ROM per PlayStation c'era una grafica da urlo, ma alla fine la trama era fin troppo lineare. A questo punto credo d'aver detto tutto quindi passo ai saluti: restate sempre così simpatici, motivo in più per acquistare la rivista.

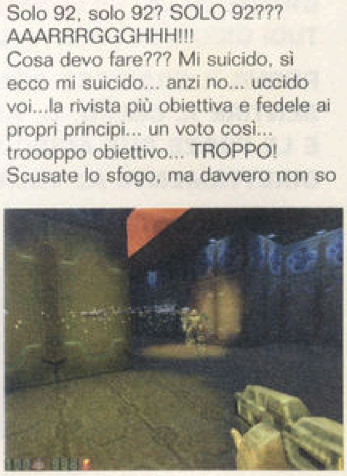
Diego Bartalucci - Monticello (CN)

Caro Diego,
non si può proprio dire che non stiamo per assistere a un momento importante nella storia dei videogiochi. Nel giro di un anno o poco più potremmo avere per le mani la nostra splendida PlayStation (che non è proprio sulla via del declino), il nuovissimo Dreamcast, il Nintendo 64, che con Turok 2 ci dimostrerà di saper fare di meglio della classica nebbiolina, e forse anche il Project X. Tutta questa abbondanza significherà principalmente che potremo scegliere. Probabilmente tutti i videogiochi di maggior successo saranno convertiti per tutti i formati, quindi potremo acquistare la console che ci sembra migliore.
La PlayStation gode ancora ottima salute, la PlayStation 2 potrebbe arrivare nel 2000 e nel frattempo avremo grandi console con cui divertirci. Meglio di così proprio non potrebbe andare! Per quel che riguarda invece l'Action Replay, si tratta di una scheda da inserire in una console o in un computer. Permette di attivare trucchi nascosti e anche di modificare i valori in quei giochi per i quali non esistono trucchi.

FORZA BANJO!

Caro GM,

AIUTO!!! NON CI POSSO CREDERE!!! COME È POSSIBILE ???
Ho appena finito di leggere la vostra recensione di Banjo - Kazooie e sono esterrefatto, sbalordito, e un pochino deluso ...
Solo 92, solo 92? SOLO 92???
AAARRRGGGHHH!!!
Cosa devo fare??? Mi suicido, sì ecco mi suicido... anzi no... uccido voi...la rivista più obiettiva e fedele ai propri principi... un voto così... troooppo obiettivo... TROPPO!
Scusate lo sfogo, ma davvero non so





Avete qualcosa da dire?
Mandateci subito una lettera o un'e-mail! Ecco gli indirizzi!
Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59 - 20139 - Milano
gamesmaster@kiditaly.com

Master!



se avete un cuore.... Va beh, MARIO è un gran gioco, ma quando siamo a questi livelli non si può partire da un paragone per dare un voto... Facciamo 95??? Sì, dai... d'accordo, 94 e non se ne parli più. Inoltre Banjo è più esplorativo, ha due personaggi (innovazione grandiosa) complementari... Me lo sogno di notte... Va beh, comunque complimenti perché anche di fronte a questo gran gioco (e ne ho giocati tanti anch'io) siete rimasti obiettivi, incredibilmente freddi (e comunque anche Diddy è meglio di MARIO KART, ma forse a questo punto si tratta proprio di gusti personali). Un salutone, non ho altro da dirvi se non che anche il Nintendo 64 ha dei bellissimi giochi, e che non si sente il bisogno di averne di più ma mediocri. CIAO E CONTINUATE COSI'!!! (Non mi farò scoraggiare da un voto così... vi perdono !!!).

CRUNCH

Caro Crunch,
è vero Banjo-Kazooie ha preso "solo" 92. Beh, innanzitutto se parliamo di come lo troviamo, lo troviamo splendido. Un voto superiore al 90, inoltre, significa veramente molto per noi. Per finire, forse Banjo è un po' troppo difficile per i principianti, e anche se strutturato in maniera intelligente, si fa comunque difficile quasi subito. Naturalmente è un bellissimo gioco, però forse sarebbe stato più bello per i principianti se fosse stato più abbordabile. Gli esperti gli alzino pure il voto di un paio di punti, su!

IL MIO NINTENDO 64!

Cara redazione,
sono un felice possessore del NINTENDO 64. Voi che avete fegato, voi che siete veri uomini duri, RISPONDETEMI AL PIU' PRESTO VI PREGOOO!!!
Rispondete a quest quattro dico quattro domandine semplici semplici:
1) Uscirà un adattatore a 128 bit in grado di tenere testa al DREAMCAST?
2) Secondo voi il NINTENDO 64 è in grado di tenere testa alla PLAYSTATION?
3) C'è qualche gioco del NINTENDO 64 migliore di GRAN TURISMO e METAL GEAR SOLID?
4) Turok 2 è meglio di TOMB RAIDER 3?
Vi prego, devo avere questste benedette risposte, mi servono, le voglio assolutamente!!!
Siete i migliori e continuate così!!!

MARIO FOX da Udine

Caro Mario,
non ti allarmare! Il Nintendo 64 è una console molto bella, e regala già ore di divertimento. Certo, la PlayStation è un'altra cosa, nel senso che offre una quantità di titoli che il Nintendo 64 non può offrire. Eppure, la PlayStation non ha un platform come Mario, non ha un gioco di guida come Diddy Kong (beh, guida/avventura...), non ha un gioco di spionaggio come Golden Eye 007 o un gioco di baseball come All Star Baseball. Un adattatore a 128 bit? Mmm, non crediamo proprio, e anche sul 64DD vediamo grandi ombre, almeno qui in Europa... Giochi migliori di Gran Turismo e Metal Gear Solid? Questione di gusti, noi suggeriremmo F1 per Nintendo 64. Infine, Turok 2 sarà davvero eccezionale. Niente a che vedere con Tomb Raider 3, però, come stile di gioco. Niente paragoni, quindi! Ciao!



DITECI QUALCOSA!

Eccoci dunque al nuovo numero di Games Master. Grazie delle lettere che ci avete spedito via posta e via mail. Ci sono state molto utili, ma non pensiate di aver placato la nostra sete di commenti...
Siamo sempre ansiosi di sapere se la rivista vi è piaciuta, e se vi è piaciuta cosa vi è piaciuto di più, e se non vi è piaciuta cosa vi è piaciuto di meno e se vi è piaciuta di meno cosa...
Insomma, ancora una volta, diteci qualcosa! Mandateci una lettera, strappate questa pagina e compilatela, fotocopiate questa pagina e compilatela, fate quello che volete ma diteci qualcosa

Quali sono le rubriche, gli articoli, gli spazi che vi sono piaciuti di più?

1

2

3

Ok, non vi è piaciuto tutto. Quali sono le parti di Games Master che vi sono piaciute di meno?

1

2

3

Altri suggerimenti?

....

....

....

....

Spedite il tutto a:
Games Master c/o KiD
c.so Lodi 59
20139 Milano

FOLLIE!

Benvenuti nel luogo in cui uomini vestiti da marsupiali arancioni giganti combattono contro ragazze poco vestite e bizzarri bambini dalla testa grossa. Le pubblicità dei giochi sono fatte apposta per catturare la vostra attenzione mentre sfogliate una rivista come Games Master, e in nessun luogo al mondo vengono fatte meglio che in Giappone...











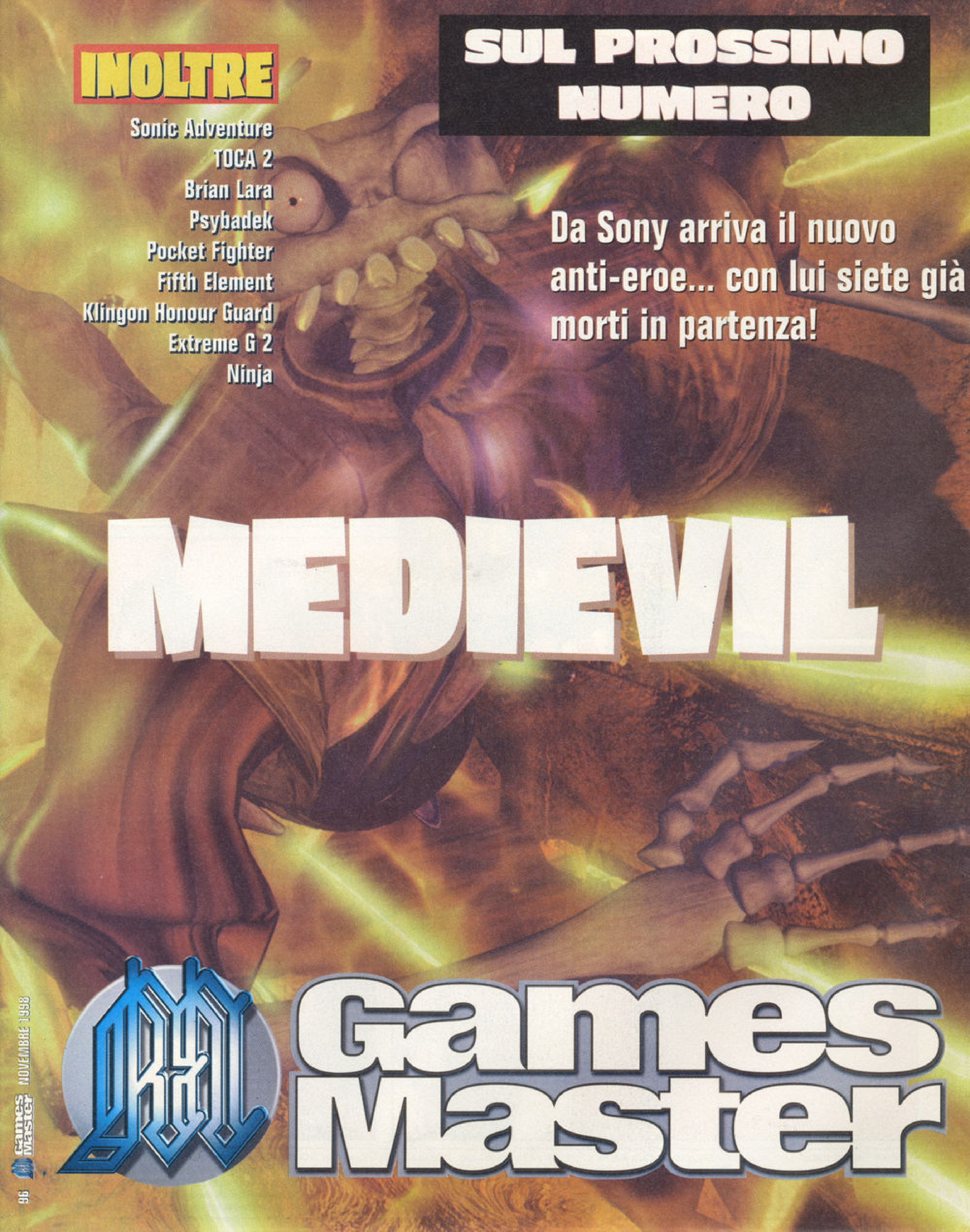








1 "Passami il ketchup, cretino!". La campagna pubblicitaria giapponese della Sony per la PlayStation entra in sala da pranzo. **2** Questa pubblicità "a bocca piena" di Crash Bandicoot 2 fa sembrare ridicola quella inglese. **3** Queste graziose signorine mostrano come realizzare una fasciatura con un tovagliolo per Gallop Racer 2 - One and Only Road to Victory, pubblicato in Giappone lo scorso inverno. "Venga a galoppare con noi, giovanotto!". **4** Neanche in bagno i giapponesi riescono a distogliere il pensiero dalla bella Lara. **5** Non si può dire che ai tipi di Winning Post manchino i copricapo originali. **6** Delle signorine un po' meno graziose alle prese con una bizzarra avventura telefonica. **7** Una simpatica pubblicità per la promozione di V-Rally. Sembra che dica "Siete sovrappeso? Allora giocate con il nostro gioco e sudate fuori tutta la vostra ciccia!". **8** Questa pubblicità di Capcom non ci piace. La testa di Zangief di Pocket Fighter sul corpo di una ragazza. Non ci piace proprio. **9** Ecco a voi un'altra pubblicità che non capiamo. Un bambino grande e grosso che fissa un personaggio di Tales of Destiny come se fosse un biberon pieno di latte caldo.


SUL PROSSIMO NUMERO
INOLTRE
Sonic Adventure
TOCA 2
Brian Lara
Psybadek
Pocket Fighter
Fifth Element
Klingon Honour Guard
Extreme G 2
Ninja
Da Sony arriva il nuovo anti-eroe... con lui siete già morti in partenza!
MEDIEVIL
Games Master

Dual Force Analog Controller

Prendi in pugno la realtà!

Vibrazioni reali per tutti i giochi



MANUALE IN ITALIANO

Stringi in pugno il tuo nuovo Pad e prova l'emozione dell' effetto Dual Force: le sue vibrazioni trasformeranno i tuoi giochi in scioccanti realtà. Con l'ultimo controller di Mad Catz sentirai tra le dita il massimo delle sensazioni di vibrazione ed al tatto un incredibile comfort.

Compatibile con tutti i giochi, ha una triplice modalità di controllo (Dual Force, Volante e Digitale), 2 motori bilanciati ad alta precisione ed è dotato di modalità turbo per ripetizione dell'azione: una prestazione davvero difficile da superare!

PlayStation

www.3dplanet.it

3D PLANET

EMOZIONI MULTIMEDIALI

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/12 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: 3d.planet@netitalia.it

adv: info@graphimage.it


Crea dal nulla...
...un impero economico in poche ore!
INDUSTRY GIANT
DIVENTA UN MAGNATE DELL'INDUSTRIA!
E ora di dare filo da torcere ai pi famosi pezzi grossi dell industria.
Nei panni di un direttore intraprendente e dinamico dovrai studiare la concorrenza e pensare a una strategia vincente per te e per la tua Compagnia.
Ma attenzione: i tuoi rivali saranno implacabili.
Software&co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/
www.imagicgames.co.uk
JoWooD Productions
INTERACTIVE MAGIC
PC CD-ROM
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
DIVERTIMENTO